LA ENSEÑANZA

DEL AJEDREZ

Didáctica del grado completo

INDICE

PRIMERA PARTE. IMPLEMENTACION

Siguiendo el camino

Este libro completa el camino iniciado por “El ajedrez en la escuela” (Novedades Educativas, 2000) y seguido por “El aprendizaje del ajedrez” (Publicaciones y Ediciones Ajedrez Martelli, 2010).

En el primero se aborda el tema de la implementación del juego en el ámbito escolar, se enuncia una teoría del aprendizaje (completada luego), se dan conocimientos básicos del juego, y se comentan muchos aspectos relacionados con el funcionamiento del taller de ajedrez. Es un libro útil para iniciar el camino y entender cómo puede organizarse y desarrollarse la actividad en una escuela.

En el segundo libro se propone una teoría del aprendizaje más completa y madura (más allá de que es un tema como siempre debatible y que, seguramente, presenta errores) imprescindible para que el docente comprenda el proceso interno del aprendizaje del juego. ¿Cómo hacer una didáctica adecuada sin saber cómo aprenden los alumnos? No tendría coherencia presentar un libro de didáctica que no se apoye en una teoría del aprendizaje. Sería empezar la casa por el techo, ¿cómo podría sostenerse? Todos los contenidos a enseñar, así como la forma de trabajarlos, deben estar basados en una teoría, y cuanto más se conozca esta, mejor. Si bien se lo puede considerar como un material “teórico” está realizado con el fin de colaborar directamente con la “práctica”. Gracias a él el docente podrá justificar las actividades que desarrolle en su aula dándoles a las mismas un objetivo definido.

Es conveniente tener en claro (luego de la correspondiente lectura) lo que se expone en los dos primeros para iniciar la lectura del presente, ya que las referencias a los anteriores son recurrentes y sería muy engorroso citar todo el tiempo las obras mencionadas. Daremos por sentado que se manejan las ideas, por lo menos en forma general, de los libros anteriores.

Finalmente pedimos al lector que vea estos libros como una trilogía que mantiene una correlación: aprendizaje del ajedrez-implementación-didáctica. Así, aquel docente de ajedrez que quiera empezar su camino tendrá a su disposición el conocimiento suficiente como para iniciar su tarea con algunas certezas que lo guiarán y le darán tranquilidad al momento de pararse frente a su clase de alumnos.

Obviamente existen en el mercado muchos otros libros (que recomendamos para tener una mirada más completa del tema, aunque no necesariamente concordante) que podrán orientarlo en esta tarea. El aporte aquí realizado se basa en más de veinte años ininterrumpidos de trabajo en escuelas, con la ayuda del título de profesor de enseñanza primaria y cursos docentes realizados.

Mucha suerte en la tarea y espero que el material le sea de gran utilidad.

¿A quién va dirigido este libro?

A toda aquella persona que valore los beneficios que produce el ajedrez en los niños y que tenga que desarrollar su enseñanza bajo la modalidad de grado completo en un establecimiento educativo.

En el caso de ser un ajedrecista, y no un docente, encontrará el material organizado para trabajar con niños. De ser un docente, y no un ajedrecista, dispondrá de cómo y cuáles conocimientos del juego enseñar (pudiendo aprender muchos en el mismo).

Existe mucha información circulando en diferentes medios (libros, Internet, etc.) sobre la enseñanza del ajedrez, pero la misma suele estar fragmentada o separada del contexto educativo. Por ello, en el presente libro, se ofrece en forma organizada y explicada la forma de trabajar en una escuela en la modalidad grado completo (la cual se extiende cada vez más en la actualidad) para que sea utilizada teniendo en cuenta el siguiente ítem del libro que debe leer con atención.

La adaptación: lo más importante.

Todo lo que presenta en este libro es el fruto de años de experiencia en la docencia del ajedrez. Experiencia frente al aula, frente a miles de alumnos de diferentes edades. Sin embargo, como toda experiencia, es personal. También el formato con el que se trabaja en la escuela donde se desarrolla este proyecto tiene sus características particulares. Por ello, lo primero que tiene que hacer el docente cuando quiere implementarlo en una escuela es **adaptarlo** a su realidad. Sin esa adaptación puede que no obtenga los resultados esperados. Tanto la cantidad de alumnos por aula, como el nivel socioeconómico, como el apoyo de la escuela, como otros factores, seguramente darán un marco único a su experiencia, por lo cual debe adecuar el proyecto en la forma que sea necesario (por ejemplo adelantando clases en el caso de grupos que aprenden más rápido, modificando ejercicios, utilizando más fotocopias, incluyendo nuevos temas, etc.). Por ello quiero remarcar que si bien encontrará en las próximas páginas mucho material útil y probado en la práctica insisto en que la adaptación será fundamental para el éxito de esta actividad en **su** escuela. Aclarado este punto continuamos.

Sr. Docente: adapte este material a su realidad, “meta mano”. Saque clases e invente otras, cambie el orden y pruebe nuevas ideas. Sólo así logrará elaborar las clases adecuadas para la escuela y los niños con los que trabaje. ¡Anímese!

¿Por qué un libro sobre didáctica trabajando con grado completo?

Es prácticamente imposible ofrecer un currículum con actividades por clases para la modalidad de taller optativo. En esos casos el grupo suele ser muy variado tanto en edades como en nivel de juego. ¿Cómo organizar los contenidos sin saber a qué alumnos va dirigido? ¿Cómo proponer un currículum para alumnos de 1º a 6º año de la escuela primaria que trabajan en un mismo salón y tiempo? En esos casos el docente debe adecuar lo que enseña a las características del grupo. Podrá seleccionar los contenidos así como las actividades de un abanico de opciones según lo crea más conveniente. No se lo puede ayudar mucho más que comentando diferentes formas de abordar lo que debe enseñar, pero no una planificación detallada. En esa modalidad suelen producirse deserciones espontáneas y agregados de nuevos alumnos en cualquier momento del año. Y al siguiente año el grupo puede continuar y/o renovarse total o parcialmente. Digamos que en esta modalidad el docente deberá confiar más en su “instinto” docente que en una planificación detallada.

En cambio el trabajo con grado completo (que se aplica ya en muchas escuelas) permite la organización de contenidos y actividades para grupos homogéneos (por lo menos en edad) y con asistencia estable. Así y todo existen muchas variaciones (por ejemplo en algunas escuelas lo implementan para primer ciclo y en otras para el segundo) por lo cual el docente deberá analizar lo que aquí se presenta y adecuarlo a su realidad. Así y todo creo que el diseño propuesto dará muchas ideas y servirá como fuente para una correcta organización de su propio diseño curricular.

Esta es una idea sobre la que insistiremos más adelante. Seguramente enriquecerá el modelo propuesto la adecuación que el docente haga del mismo (teniendo en cuenta factores como el tipo de escuela, la cantidad de alumnos por clase, la posibilidad de utilizar recursos como la tecnología, etc.). Una simple copia es una salida fácil y poco comprometida con la enseñanza. ¡Anímese y mejore la propuesta con sus propias ideas!

Características del modelo presentado

Presentaremos un plan modelo que luego puede adaptar el profesor según sea el requerimiento del lugar en que va a desarrollar su tarea. Este modelo es aplicado en el colegio San José de Calasanz de Hurlingham, Provincia de Buenos Aires desde hace más de 10 años. El programa ha sido reformado a lo largo de ese tiempo (y todavía lo sigue siendo) para que cumpla su objetivo, y aún tiene aspectos en los cuales a veces es necesario modificarlo para adecuarse a la realidad de los grupos.

Las características son las siguientes:
Modalidad de trabajo: grado completo

Educación primaria (clases de 40 minutos)

1º Año	Actividad anual (40 clases)
2º Año	Actividad anual (40 clases)
3º Año	Actividad anual (40 clases)
4º Año	Actividad semestral (20 clases)
5º Año	Actividad semestral (20 clases)
6º Año	Actividad semestral (20 clases)

Educación secundaria (clase de 50 minutos)

1º Año	Actividad semestral (20 clases)

Materia "paralela" (con la que se rota en el segundo ciclo): folklore.
Evaluación: conceptual.
Alumnos por grupo: entre 25 y 32
Otras características: 2 secciones por año. Turno mañana y turno tarde.

Observaciones:

- La modalidad del segundo ciclo (rotación con folklore) permite evitar la saturación del juego. En el primer ciclo las dos actividades son anuales. Esto es favorecido por la actitud abierta de los más pequeños a aprender casi cualquier cosa con buena predisposición (por lo menos de la mayoría). En cambio en el segundo ciclo el alumno poco interesado en la materia puede ser un problema en un periodo tan largo. Consideremos que están entrando en una etapa (pre-adolescencia) en la que cambian mucho sus actitudes y son muy influenciables por amigos o el medio en general. Acá suele aparecer la idea de que "el ajedrez es aburrido" aún en niños que demostraban mucho interés en el juego (recomendamos al docente entender este punto y no sentirse defraudado o decepcionado y, en cambio, seguir trabajando la motivación en cada clase). Así el trabajo en un semestre del año permite trabajar los objetivos propuestos sin saturar.
- Es bueno tener en cuenta los feriados, actos, excursiones u otras actividades que nos obliguen a "eliminar" ciertas clases programadas. Es necesario tener en claro cuáles son los objetivos más importantes para el grupo en cuestión.

¿Qué encontrará en este libro?

En todos lados es reconocida la utilidad del ajedrez en la educación de los niños. Sin embargo no siempre es fácil su implementación en las escuelas. Esto es así debido a que no existe una "versión" oficial sobre lo que debe enseñarse y cómo. Esto no le ocurre a los docentes de las diferentes materias escolares: existe un currículum organizado y contenidos por ciclos (además en las escuelas cuentan con la experiencia de directivos y pares para armar el programa y las formas de enseñar los contenidos seleccionados). En cambio el docente de ajedrez se encuentra que si la actividad debe desarrollarla fuera del horario de clases como algo optativo el grupo suele ser muy heterogéneo, teniendo que seleccionar contenidos de acuerdo a los diferentes niveles y edades con que trabaje. Nadie lo asesora (lo cual es un problema) ni le exige (lo que posiblemente sea una ventaja) la enseñanza de determinados contenidos. Sin embargo en este caso, si el docente sabe manejarse con los diferentes niveles no tendrá problemas para desarrollar el taller en forma exitosa.

Pero ¿qué ocurre cuando la escuela lo propone como una actividad obligatoria? En este caso no existe un programa oficial, ni contenidos seleccionados y poca ayuda podrán darle seguramente los directivos y docentes de la escuela que desconocen la actividad. Lamentablemente el ajedrez, a pesar de llevar muchos años incluido en muchas formas en la escuelas, sigue mirando desde el banco de suplentes como todos entran a la cancha menos él. En el Diseño curricular para la Educación Primaria de la Provincia de Buenos Aires podemos encontrar contenidos no sólo para materias como lengua, matemática y otras oficiales (incluyendo plástica, música y educación física) sino también para teatro y danza. Esperemos que con el tiempo el ajedrez logre su reconocimiento luego de tantos años colaborando en la formación de los alumnos en las escuelas.

Con la intención de brindar una ayuda en este sentido el presente libro organizará los contenidos a enseñar según los años de la educación primaria (1º/6º) y secundaria (1º) y propondrá las actividades y su desarrollo concreto en la clase.

Es necesario aclarar que la planificación propuesta ha sido aplicada y verificada en la práctica. No son ideas lindas pensadas en un salón con 5 alumnos entusiastas del juego. Todo lo contrario: ha sido elaborada con grupos de 20 a 30 (o más) alumnos y con alumnos motivados y otros con poco interés en la materia. Se ha buscado abarcar todos los aspectos posibles del juego teniendo en cuenta la edad de los destinatarios.

También se le da importancia al desarrollo de estrategias para desarrollar la metacognición de los alumnos (dentro de los límites que ellos tienen ya que no es fácil la reflexión sobre el propio pensamiento ¿o usted amigo ajedrecista podría explicar precisamente cómo o porqué elige tal o cual jugada?), que conozcan los procesos mentales que utilizan al jugar y los puedan mejorar y así poder transferirlos a otras áreas del saber con mayor facilidad.

En resumen, el docente encontrará en este libro:

- Una selección de contenidos pensados para cada año de la Educación Primaria (1º/6º) y 1º de secundaria.
- Una planificación organizada y coherente
- Una didáctica por clase con las actividades del docente y de los alumnos
- Una propuesta para sacar provecho del aspecto intelectual del juego, no quedándose sólo en el ajedrez.

Lo que no encontrará:

- Una propuesta para utilizar en todos los contextos (modo del taller, edades de los alumnos, nivel del grupo, etc.) sin realizar ninguna adaptación. Cuando el ajedrez se implementa de forma obligatoria cada institución pone pautas diferentes, por ejemplo; enseñarlo desde 1º o desde 4º. Ese cambio hace que no puedan utilizarse las mismas estrategias ya que son grupos muy distintos. El docente podrá usar los objetivos pero tendrá que adecuarlos a la tarea que enfrenta, cambiando actividades, modificando los tiempos, etc. El docente debe ser capaz de adecuar el programa presentado a su realidad, así y todo creemos que podrá sacar muchas actividades y aplicarlo inclusive en grupos pequeños y en modalidades distintas. Este programa permite tener en claro cuales pueden ser los objetivos a enseñar, cómo organizarlos y cómo enseñarlos.

Justificación del ajedrez en la escuela

El ajedrez entra a la escuela como una herramienta pedagógica. A veces se vuelve una actividad elitista cuando sólo un pequeño grupo de alumnos pueden acceder a ella, y se benefician de sus cualidades. En cambio cuando llega a todos los alumnos cambia esta característica volviéndose una herramienta más para el desarrollo de los alumnos.

En la búsqueda actual del "enseñar a pensar" o del "aprender a aprender" la escuela trata que las materias tradicionales ayuden a este propósito. Sin embargo, atados a una serie de contenidos extensos a enseñar, con poco tiempo para desarrollarlos, y sin demasiadas posibilidades de realizar aquellas actividades que todos los docentes quieren hacer pero que no siempre pueden (excursiones, trabajo en el laboratorio, etc.), el objetivo propuesto va quedando sólo como un enunciado cumplido a medias.

Es aquí donde el ajedrez puede realizar su aporte basándose en 2 aspectos:

- **Es una actividad lúdica**: como juego es más sencilla su aceptación por parte de los alumnos. Demás está decir la diferencia en los resultados cuando uno hace algo que lo entretiene a cuando no. Si diésemos a los alumnos, con la intención de "hacerlos pensar", hojas y hojas de problemas, probablemente no los recibirían con mucho entusiasmo. El ajedrez plantea problemas que se resuelven jugando. Por ello es tan importante rescatar el aspecto lúdico del ajedrez al momento de enseñarlo.
- **Es una actividad netamente intelectual**. Más allá del hecho de físico de mover una pieza, todo lo que dirige el juego se desarrolla en la mente. Una compleja red de conceptos son tenidos en cuenta al momento de jugar, red que se desarrolla a medida que se mejora el nivel. La similitud de jugar una partida con el proceso de resolver un problema que varía paso a paso y que le presenta al jugador continuas dificultades es notoria. La recolección de datos (proveniente del tablero), la elaboración de hipótesis (desde un plan a posibles jugadas), su análisis lógico dejando la menor cantidad posible de errores afuera, la selección por diferentes criterios (por ejemplo de acuerdo al rival de turno) del plan o jugada, la abstracción que se realiza debido a la imposibilidad de tocar las piezas, la mirada retrospectiva en la cual se revisa lo analizado, la ejecución del plan realizando las adecuaciones necesarias a las nuevas situaciones presentadas, etc. Muchas veces nos preguntamos ¿cómo podemos saber cuáles son los beneficios de su práctica si la misma se realiza desde pequeños (cuando se están formando las estructuras de pensamiento) y durante varios años? Más allá que esto es difícil de saber sin la realización de un seguimiento que puede demorar años es evidente que la práctica sistemática (como la de cualquier otra actividad intelectual o deportiva) lleva consigo mejoras en el aspecto que desarrolla. En este caso el razonamiento. Afortunadamente aquí no existen programas con demasiados contenidos (a menos que el docente de ajedrez se equivoque y oriente la enseñanza a obtener jugadores de ajedrez) ni plazos estrictos para lograrlos (lo cual nos permite respetar más los tiempos de los alumnos).

Considerando estos dos aspectos creemos que el ajedrez puede cumplir el objetivo del "enseñar a pensar" en buena medida. Solo es importante que el docente no olvide esto y plantee su enseñanza orientada en ese sentido.

Nuestros objetivos principales son:

"Fomentar en el alumno hábitos intelectuales que le permitan tener un razonamiento efectivo para resolver los problemas que se le planteen en cualquier área sea esta escolar o de la vida cotidiana."

Justificamos el termino fomentar en el hecho de que el ajedrez entrenará su forma de razonar, pero no será la única disciplina de la que se nutra esta capacidad en su desarrollo. Creemos que el razonamiento lógico es efectivo (ya que es objetivo en la búsqueda analizando todas las

posibilidades) y que la capacidad para resolver problemas es utilizable en todos los aspectos de la vida humana. Incluimos en este objetivo las capacidades intelectuales que se desarrollan con el juego: la atención, la memoria, el análisis, la creatividad, etc.

“Lograr a través de la práctica del juego el desarrollo de la confianza, del control y el carácter del alumno”

Por ser un juego individual el ajedrez desarrollará en el alumno diferentes características que se relacionan con la personalidad. El control de la voluntad, la perseverancia en la búsqueda de soluciones, etc. La confianza en las decisiones que se toman, y el carácter para luchar en las partidas y aceptar en forma correcta tanto la derrota como la victoria.

“Comprender que el desarrollo de juegos implica una relación con otro (el rival) a quien se puede conocer, se debe respetar y que comparten un momento en el cual los dos se pueden beneficiar con nuevos aprendizajes.”

A pesar de ser un juego individual el ajedrez se juega con otro, que se trasforma en muchos a medida que uno practica (transformándose muchos de esos muchos en amigos). Buscamos que el alumno aprenda a enfrentar las partidas con un espíritu de sana competencia, sabiendo que el juego es un momento para compartir y que, si bien los dos jugadores buscan la victoria, uno de los logros importantes es la interacción con otra persona.

“Lograr que el alumno juegue al ajedrez siendo capaz de elaborar estrategias y domine la táctica de forma tal de poder llevarlas adelante.”

“Lograr que el alumno valore el ajedrez como un bien cultural con historia, material bibliográfico y actividad mundial.”

En los dos últimos objetivos apuntamos al aprendizaje de conceptos del juego así como al mundo que lo rodea.

A partir de estos objetivos principales delinearemos más adelante los contenidos a enseñar, año por año, organizados en un programa de enseñanza.

El grado completo

El trabajo con grado completo tiene algunos beneficios que no tienen las otras modalidades, veamos cuales son:

- ***Homogeneidad del grupo***: más allá que encontramos diferentes niveles de juego el hecho de tener los alumnos la misma edad (o poca diferencia) permite que las actividades propuestas puedan ser comprendidas por todos. Obviamente el profesor deberá seleccionar actividades de nivel medio cuando trabaja con todo el grupo: que no sean imposibles para los que tienen más dificultades, realizables con dificultad por el grupo intermedio y con algún interés para el grupo avanzado. Recomendamos que las tareas generales tengan esa característica, pudiéndose trabajar los diferentes niveles en actividades con pequeños grupos. Así, si el docente trabaja y explica la clavada en el mural con todo el grupo, podrá en clases sucesivas llamar a grupos pequeños de alumnos de un mismo nivel para continuar el tema con ejercicios más acordes a sus posibilidades. Sugerimos pues abarcar la enseñanza valiéndose de los dos métodos: el trabajo con todo el grupo y el trabajo en pequeños grupos. Esta segunda parte suele ser la más difícil ya que como dijimos este libro apunta a grupos con a veces más de 30 alumnos y con salas que no siempre tienen una disposición cómoda de bancos. Por ejemplo: no es fácil trabajar con un grupo de 7 alumnos en un escritorio "teniendo menor control" sobre los otros (más de 20) alumnos que suelen demandar atención por problemas en las partidas, y además tener que trasladarse al final de la fila de bancos con mochilas en el medio, etc. Es por ello que sabemos que el trabajo en pequeños grupos se va a realizar tal vez con menor asiduidad que el trabajo general en el mural. Así y todo el docente debe tratar de acostumbrar al grupo a que se maneje "solo" cuando él trabaja con un pequeño grupo en su escritorio. Remarcamos pues que la homogeneidad de edades no quiere decir homogeneidad de niveles. Sin embargo es más probable que haya menos diferencia entre un alumno de 5º grado que juega bien y otro del mismo curso más flojo que entre el primer alumno y otro de 1º año que juega bien (sacando excepciones, obviamente). No solo hay más posibilidades de que los dos de 5º entiendan el mismo concepto explicado sino que la homogeneidad permite proponer una actividad igual para los dos, algo que tal vez no sería posible con alumnos de 1º. Es por ello que en esta modalidad se facilita la selección de contenidos y la organización de las actividades a realizar.
- ***El presentismo***: uno de los principales problemas de trabajar fuera del horario de clases es el de la asistencia. El grupo que empieza rara vez es el que termina el ciclo: algunos dejan, otros se agregan, algunos faltan muy seguido (atrasándose), otros no faltan (y mejoran rápidamente). Es muy difícil organizar actividades cuando el profesor no sabe quienes vendrán a la clase. O preparar algo y que aparezcan dos alumnos nuevos que no sabe jugar y que obliga a cambiar lo planeado. Este serio problema no suele ocurrir en el grado completo: salvo raras excepciones los que empiezan el año son los que terminan. Eso permite planificar actividades y contenidos sabiendo que no habrá modificaciones importantes en el grupo durante el periodo escolar. Por ello se puede presentar un programa como el de este libro, sería imposible proponer un programa estricto con periodos y actividades para un taller optativo. En ese caso solo se pueden sugerir actividades y el docente las aplicará según lo que encuentre el día de la clase.
- ***El conocimiento del grupo***: en el caso de un taller optativo el docente encuentra alumnos de diferentes edades que forman un grupo. Grupo que nadie sabe cómo se acoplará. ¿Qué lugares tomará cada uno? ¿Cuáles serán las dificultades para integrarse? etc. Todo esto se sabrá sobre la marcha y requerirá del docente un ojo muy atento. Sin embargo en el grado completo el docente encuentra un grupo armado, con relaciones establecidas, con "historia" y con estereotipos frecuentes (el líder, el gracioso, el tímido, etc.). El docente podrá charlar con las maestras para conocer mejor el funcionamiento del grupo (actual o pasado). Con el correr de los años el profesor podrá conocer más profundamente a los alumnos que tiene y cómo se relacionan, sabiendo cómo actuar ante diferentes situaciones: qué alumnos son más sensibles, quienes necesitan mas apoyo, con quienes hay que trabajar más en el aspecto

humano que el ajedrecístico, etc. El conocimiento de un grupo estable permite al docente seleccionar mejor las actividades propuestas (tal vez la que funcionó con un grupo no lo haga el otro), o qué resultados esperar. Este es otro factor ventajoso al momento de plantear la actividad.

- Como último punto podemos remarcar el efecto "cascada" que se produce con el correr de los años. Esto es: los hermanitos de los alumnos anteriores ya tienen usualmente incorporados conocimientos del juego lo que hace todavía más sencilla la enseñanza. El tener hermanos permite la práctica en casa y un aprendizaje más rápido por parte de algunos alumnos.

Ahora veamos las desventajas que puede tener:

- ***Los alumnos que no tienen interés en el juego***: en todo grupo se encuentran alumnos con poca motivación (¡esto no ocurre solo con el ajedrez sino en todas las materias!). Sin embargo la experiencia demuestra que suelen ser menos de los esperados. En este caso podemos mencionar los siguientes aspectos a tener en cuenta:
    - Es importante que el docente trabaje sobre la incorporación por parte de los alumnos de los objetivos de la enseñanza del ajedrez en la escuela: Al comenzar cada ciclo o cada vez que el docente crea conveniente (por ejemplo cuando algún alumno comente que gracias al juego se concentra mejor) se debe tratar este tema. Que los chicos sepan los beneficios que trae y que ellos pueden aparecer solo si pone énfasis en el juego, más allá de los resultados y que la práctica hará que desarrollen aspectos intelectuales que los favorecerán en otras áreas del saber.
    - La victoria y la derrota: la experiencia demuestra que aquellos que tienen pocas ganas son muchas veces los que pierden casi siempre. A veces, si ganan, empiezan a mejorar su actitud hacia el juego. Es por ello que el docente debe identificar a los más flojos y trabajar con ellos más regularmente para lograr que su juego mejore. Esto ayudará a mejorar la actitud y las ganas de jugar.
    - Insistir con el concepto de "juego". Descomprimir la actividad en cuanto al ganar y en cuanto a la nota (luego veremos que la actividad puede ser evaluada en forma conceptual), que los alumnos sientan que no reprobarán o que no serán retados por el profesor si pierden. Que traten de jugar y disfrutar lo que hacen. Es responsabilidad del docente que el clima de la clase sea adecuado para ello, si es muy estricto y no permite la charla, el movimiento, el descanso de los alumnos, y si no le pone un poco de humor a la clase, es poco probable que los alumnos lo tomen como un juego. Para que un niño juegue debe estar en un clima adecuado y sentirlo como tal.

En este punto concluimos que si bien hay alumnos poco interesados (insistimos, al igual que en otras materias), si el docente se preocupa por ellos y los integra, de ningún modo esto será un problema para desarrollar con normalidad la actividad.

Remarcamos que la falta de interés suele ir creciendo con la edad de los niños. Se comenta que los varones pierden en buena medida el interés por el juego alrededor de los 13 años y las niñas en cambio más temprano (a los 11). Este es un dato verificable en la realidad y que no podemos obviar. Es raro que los alumnos del primer ciclo se "quejen" de la actividad, usualmente son entusiastas y la festejan tanto (o a veces más) que otras materias. Sin embargo hacia fin del segundo ciclo (11 años aproximadamente) se nota a algunos alumnos que, si bien juegan y cumplen, tienen una baja en el interés y en su desempeño. Es por ello que recomendamos, y el programa presentado respeta esto, que la actividad sea obligatoria en forma anual en el primer ciclo de la Educación Primaria y semestral en el segundo ciclo. Con esta decisión se evitan problemas ya que los alumnos que no estén muy motivados solo tienen un semestre de clases, lo cual facilita la tarea.

- ***Los padres***: a veces (aunque es muy raro) los padres pueden objetar la enseñanza del ajedrez como actividad obligatoria. Este punto no depende del docente sino del colegio. Si se ha decidido implementar el ajedrez es porque se lo valora como herramienta pedagógica. Por ello el colegio debe justificarla ante los padres que ingresan a sus hijos al colegio. Los padres deben entender que tiene un porque claro y que su hijo/a deberá cumplir como con las demás materias, aunque esta no sea promocional. Es importante destacar que todos los padres suelen entender esto y valorarlo y que en años de trabajar en colegios nunca he recibido quejas formales en este aspecto. Sin embargo es bueno que el colegio explicite claramente que no es una hora libre, ni de "esparcimiento" ni nada por el estilo: tiene objetivos, contenido y actividades que los alumnos deben cumplir. Advertimos que esto se rompe cuando el colegio le pide al docente que aquellos alumnos a los que no les gusta hagan otras cosas en su hora para evitar quejas. En este caso la actividad está condenada al fracaso.

Desde ya que la implementación del grado completo genera polémicas. Personalmente, como a quien le gusta el juego puede generarme un poco de malestar obligar a alguien a jugar al ajedrez. Sin embargo cuando el trabajo es bien realizado y los grupos están motivados y trabajan comprometidos con la actividad, concientes de sus beneficios, apoyados por la escuela y por los padres es muy grande la satisfacción de ver las actitudes de los niños al jugar (altamente concentrados), los razonamientos que realizan, cómo descubren y elaboran planes, el gusto por jugar, el ver a los alumnos "perdiendo" los recreo jugando al ajedrez, todo esto demuestra que su inclusión en la escuela en forma obligatoria está justificada y avalada y que mas allá de una transmisión de un bien cultural de siglos, y de capacidades intelectuales valiosas y productivas, también se toca una fibra intima del ser humano que es el juego, el disfrute, el placer y el deseo de superarse.

De lo ideal a lo real

Aquí mencionaremos diferentes aspectos a tener en cuenta en los cuales se puede desarrollar la clase de ajedrez. Primero comentaremos lo ideal de cada punto y luego lo real, o sea las condiciones de trabajo en las que se basa el presente programa. Como verá el lector la realidad es la que seguramente puede encontrar en cualquier escuela.

Cada profesor verá en qué situación se encuentra (o a cual puede aspirar) dependiendo de la escuela en la que trabaje.

- ***El grupo de alumnos***: probablemente el número ideal de alumnos para una clase se ubique entre 15 y 20 niños. Una menor cantidad provee menos posibilidades al momento de jugar siendo probable que los chicos se cansen de jugar siempre "con los mismos". En cambio con unos 17 alumnos no solo tenemos variedad sino mayores posibilidades de trabajar en pequeños grupos (por ejemplo de 6 alumnos) mientras los otros juegan. La cantidad de alumnos es un factor casi determinante para poder realizar una enseñanza más personalizada y productiva. En el caso de una mayor cantidad de alumnos la organización del grupo comienza a dificultarse un poco y puede que se tenga que recurrir a una enseñanza con más trabajo con el total de los alumnos que con grupos pequeños.
    - En el caso del presente libro el programa se implementa con grupos usualmente de entre 25 y 32 alumnos. Por ello las actividades en pequeños grupos no serán tan utilizadas como sería recomendable. Sin embargo el docente no debe descartarlas sino buscar la forma de realizarlas en los momentos que considere oportunos (y que más adelante, en la didáctica, detallaremos).
- ***El aula*** (espacio y equipamiento): seguramente lo mejor será tener un aula específica para desarrollar la clase. Lo suficientemente espaciosa (e iluminada) para que el grupo pueda trabajar sin estar limitado en su movimiento. Las sillas y los bancos pueden ser individuales (obviamente sin desnivel donde se apoya el tablero) para permitir su desplazamiento según se trabaje en forma individual, en parejas, grupal (por ejemplo con 4 chicos) o total (por ejemplo al realizar una simultánea). En el aula podemos disponer del equipamiento para una clase de ajedrez. Entre las muchas cosas que se nos ocurren para un aula ideal podemos mencionar: un mural de características apropiadas, tableros (por lo menos uno cada dos alumnos, aunque lo ideal sería uno para cada uno para, por ejemplo, realizar un día una simultánea) de tamaño normal (no es necesario de competencia sino los simples de plástico), relojes de ajedrez (suponemos que con uno cada dos alumnos está bien), una pequeña biblioteca con libros adecuados para los niños, estantes donde los alumnos puedan dejar su cuaderno de ajedrez en el cual pueden realizar diferentes tareas y, finalmente, una computadora con acceso a Internet (aparte de la posibilidad de utilizar, si existe, alguna vez la sala de computación con máquinas con programas para aprendizaje de los chicos, programas para jugar partidas y conexión para jugar por Internet).
    - El programa presentado se realiza en una escuela "normal". Se utiliza el salón de clases (que no permite una gran movilidad de bancos) que usan los chicos siempre, Se dispone de un mural (es imprescindible), los alumnos traen el juego (lo cual a veces trae inconvenientes por el olvido del mismo o por los tamaños inadecuados), usan un cuaderno para trabajar en clase, y se prescinde de las actividades con la computadora. Se dispone de varios relojes (10) aunque se usan sólo ocasionalmente (ya que la idea es que conozcan cómo funciona pero no su uso rutinario como en competencias).

Como se mencionó, cada docente deberá sacar el máximo provecho posible al establecimiento en el cual trabaja. Ver cada uno de los puntos mencionados y en algunos casos simplemente sacarles provecho (por ejemplo una escuela que trabaje con grupos reducidos) y en otros tratar de llevarlos a lo ideal (por ejemplo que la escuela disponga de juegos para evitar que los chicos tengan que llevar).

El docente de ajedrez

Este es un punto que se ha prestado mucho a debate. ¿Quién debe enseñar ajedrez: un docente o un ajedrecista? En realidad no existiría este debate si existiese un profesorado de ajedrez. Sin embargo, al no ser el ajedrez una materia “oficial”, no existe tal profesorado. Por lo cual debemos buscar algunas alternativas.

El primer punto es que la persona que enseñe sepa los conocimientos propios del juego. Sería tonto que alguien que apenas sabe jugar intente enseñarlo. Los conocimientos se logran con estudios y la práctica, usualmente, en torneos. Por supuesto que no necesitamos un gran maestro para enseñar en una escuela, así como no hace falta un Mozart para enseñar música en un 4º grado. Parece suficiente con un nivel intermedio de juego que permita el manejo de los contenidos a enseñar en la escuela (y un poco más).

Por otro lado esto no alcanza, conocer los contenidos no garantiza saber enseñarlos. Por ello es necesario que el docente de ajedrez se capacite realizando (sino el magisterio, lo que sería ideal) cursos docentes que le den la preparación para saber trabajar con los niños.

El último aspecto a tener en cuenta es (y por el cual tal vez no vea con buenos ojos que sea un docente normal, capacitado con conocimientos sobre el juego, el que dé las clases) el gusto por el juego. Para enseñar algo hace falta interés o gusto por ello. Si bien tal vez esto no sea fundamental cuando un maestro enseña matemáticas, es imprescindible cuando se quiere transmitir una actividad de juego como esta. Los niños perciben perfectamente cuando hay pasión en la enseñanza del docente (¡y esa pasión es contagiosa!). Es muy difícil que “se enganchen” en un juego, si quien lo enseña no tiene gusto por el mismo. Si el o la maestra no solo se capacita sino que verdaderamente se interesa por jugar (y le gusta como al resto de los jugadores de ajedrez) entonces podrá realizar la actividad perfectamente.

La realidad es que suelen ser ajedrecistas quienes se vuelcan a la enseñanza del juego en las escuelas. Por ello les pedimos que (ya que cumplen seguramente con los dos requisitos de conocimientos y gusto por la actividad) se esfuercen en su capacitación pedagógica antes de enfrentar un curso de niños en esta modalidad. Ya que los errores se pueden pagar caro y son fáciles de cometer para quien no está preparado. Sino puede cursar el magisterio, haga cursos, lea libros y consulte a docentes (tanto de ajedrez como “normales”) para desarrollar su tarea con perspectivas de éxito.

Finalmente es probable que en lugares alejados sea una maestra o un maestro, que sabe jugar al ajedrez (tal vez sin un gran nivel), el que quiera enseñarlo en su escuela. En ese caso este libro le será de gran ayuda ya que lo que se explica le servirá para aprenderlo primero antes de impartirlo a sus alumnos.

La institución

Volvemos a marcar aquí la diferencia con el taller de ajedrez optativo y fuera del horario de clases. En el mismo el docente prácticamente no tiene contactos con docentes y directivos. La integración suele ser difícil o pobre. En cambio el trato con los padres suele ser fluido al terminar la clase. En el grado completo esto es al revés. El profesor de ajedrez debe integrarse en un esquema que ya está organizado. Y no solo debe integrarse sino que también debe aprender a "sacar provecho del mismo". Si logra hacerlo contará con el apoyo y respaldo de docentes y directivos. Para ello es importante cumplir con lo que la escuela le pida en tiempo y forma. Consultar con los docentes cualquier tema concerniente a sus grupos a cargo (alumnos con problemas de disciplina o cuestiones personales que necesite saber). Cualquier situación que se produzca en su clase que crea conveniente comentar con las autoridades respectivas, debe hacerlo. El hecho de compartir momentos y espacios comunes (recreos, sala de maestros, etc.) es siempre útil para ayudar a una integración provechosa. Es necesario evitar que el profesor de ajedrez sea visto como un "bicho raro" en la escuela (tal vez por su falta de formación docente) y se convierta en uno más del engranaje educativo de la misma. Ello lo ayudará mucho en su tarea.

Por otro lado la relación con los padres no suele ser tan fluida. Sin embargo se deben utilizar los mecanismos que provee la escuela para resolver cualquier situación que los involucre (cuaderno de comunicados, entrevistas personales, etc.). Es útil dirigir en los primeros días una nota en las cuales se comenten el objetivo de la clase de ajedrez así como los contenidos que se van a trabajar durante el año, así como lo que se espera de ellos (que jueguen con sus hijos, que los motiven, etc.).

En este breve punto intentamos que el docente se de cuenta de que al trabajar en esta modalidad pasa a formar parte de una estructura organizada y que debe ocupar un papel dentro de la misma (el cual no siempre está del todo claro) para sacar el mejor provecho de su tarea. Hay que tener en cuenta que muchas veces es su responsabilidad buscar y crear su espacio para ser reconocido como un docente más de la escuela.

Maestra si, maestra no.

Este es un tema que puede presentarse en caso de trabajar en esta modalidad. Al no ser, muchas veces, el profesor de ajedrez un docente titulado, o simplemente como política de la escuela, la maestra de grado debe estar presente en la clase de ajedrez.

Esto trae sus pros y sus contras que es bueno mencionar:

- El principal punto a favor es que ante cualquier problema el profesor tiene el respaldo o la ayuda de la maestra que está presente. En caso de ocurrir algún accidente o situación que el profesor no sepa encauzar, la experiencia de las maestras será de gran utilidad para resolverlo.
- El manejo de la clase. Más allá de la presencia de la maestra en el aula es el profesor de ajedrez quien organiza y maneja la clase. Esto es fundamental. Lo debe tener en claro el profesor, la maestra y los alumnos. El profesor pone las pautas de conducta (que no siempre coinciden con la de la maestra), organiza el grupo, da los permisos para pararse, salir del aula, etc. Es muy importante que la maestra en cuestión le de su lugar al profesor de ajedrez, tanto físico (escritorio) como profesional (manejo total de la clase). La maestra solo debe participar en caso de que el profesor se lo requiera. Puede ayudar que ocupe algún lugar del aula donde no interfiera con la clase (ya que los chicos suelen distraerse con la presencia cercana de SU maestra). Todo esto no es un punto menor ya que si los chicos siguen teniendo como referente de la clase a su maestra la actividad del profesor se dificultará. Recomiendo que sea el profesor quien hable y pida a las docentes su colaboración en este punto ya que muchas veces las maestras intervienen con el fin de “ayudar” al profesor sin darse cuenta que así le restan autoridad frente a la clase.

Es importante que el profesor de ajedrez maneje y ponga las pautas de funcionamiento de su clase más allá de las que maneje la docente, y que sepa pedir su ayuda en aquellas situaciones en las cuales la maestra pueda serle útil.

El manejo de la clase

Si al taller optativo concurren los niños interesados en el juego, en el grado completo se trabaja con todos. Por ello un buen clima en la clase es fundamental. Difícilmente un alumno aprenda con ganas un juego (especialmente si mucho no le atrae) si el docente no hace del aula un ambiente agradable. El buen humor del profesor, cierto clima relajado, el que todos se sientan incluidos y actividades de aprendizaje interesantes, volverán el trabajo más fructífero para todos.

Obviamente esto no quiere decir “hagan lo que quieran”. El primer día el docente hablará con los alumnos sobre cuales son las pautas generales de trabajo (incluyendo la conducta) que pueden ser fijadas de común acuerdo entre todos. No se puede exigir que los alumnos cumplan con algo que no conocen. Las normas no cambian mucho que las del resto de las clases (pedir permiso para hablar cuando se trabaja en el mural, ser respetuoso con los compañeros y el docente, traer el material, etc.). Sin embargo el docente puede dar algunos “permisos extras” considerando que es una clase de “juego”. Aquí recurriré al lector ajedrecista para que recuerde ¿cuántas veces ha entrado a un club de ajedrez en un momento cualquiera (no de torneo) y ha escuchado el piar de los pájaros? Todos sabemos que nunca. Por el contrario (y a diferencia de lo que cree el resto del mundo, incluyendo a las maestras) cuando se juegan “ping-pones” o partidas amistosas la charla (cuando no, los gritos) está a la orden del día. Muchas veces una clase se parece más a eso que a un ambiente de torneo. Y es bueno que eso ocurra, ese es el ambiente relajado con el que se juega al ajedrez y uno más se divierte. Por ello el profesor no debe ser un obsesivo del silencio y de la quietud de sus alumnos. Puede permitir que se paren, que charlen y aún que discutan (obviamente dentro de ciertos límites) porque están jugando, y rara vez los chicos juegan en silencio. Personalmente muchas veces me “preocupa” más la parejita que está sentada sin moverse y sin hablar que aquellos que charlan sobre el partido, ¿quién estará más concentrado en el juego? La verdad es que con el tiempo las partidas van volviéndose más silenciosas, pero no debe ser un objetivo del profesor que el grupo esté todo el tiempo en absoluto silencio. Solo logrará que los alumnos se sientan presionados e incómodos al momento de jugar. Verá que durante la clase se producen momentos de cierto ruido y momentos de silencio absoluto. Eso es lo normal.

Por ello recurrimos al buen juicio del docente para entender qué es portarse bien y qué portarse mal. Por supuesto después (post charla con el niño para aclarar el problema) tendrá los recursos que cada escuela brinde (cuadernos de comunicados, libro de disciplina, etc.) para que aquellos alumnos que transgreden las normas de convivencia pautadas tenga la sanción correspondiente.

La evaluación

Es necesario plantear un tema que puede generar alguna polémica: la evaluación. Si bien el ajedrez es presentado como una materia más, por tratarse de un juego no es del todo conveniente que los alumnos lo asocien mas a una materia a aprobar que a una clase que trata de aportar mas que nada un beneficio intelectual (cosa que muchas materias buscan pero que a veces por motivos de un currículum muy cargado no le pueden dar la importancia que querrían). Por ello no desarrollaremos evaluaciones de los temas aprendidos sino más bien una evaluación basada en otros aspectos: la observación del profesor del juego de sus alumnos, sus mejorías, su participación en clase, su aporte al grupo y su rendimiento en la actividad anual (como puede ser un torneo). Lo que buscamos es sacar la preocupación de la mala nota del alumno que tal vez no logró comprender bien un tema y le cuesta utilizarlo en las partidas. A algunos chicos eso les toma mas tiempo que a otros y nosotros (a diferencia tal vez de una maestra) tenemos la posibilidad de esperarlo. La maestra debe tomar a veces determinaciones más drásticas porque no puede permitir pasar a un alumno que no ha aprendido a leer. Nosotros no tenemos ese problema y podemos ser más tolerantes con los "errores". No es que no se evalúa sino que no se hará por tema en forma escrita (esto también suele traer en escuelas grandes problemas para realizar tantas fotocopias). En el caso que el docente pueda hacerlo desde ya que no presenta problemas y puede plantearlo como evaluación diagnóstica y que le permitirá saber a él el nivel real del conocimiento de tal o cual tema. Lo que planteamos acá es que esas clases (por ejemplo 2 o 3) pueden ser utilizadas en otros aspectos (especialmente en los grupos con un cuatrimestre de clases) y que la evaluación es más general y continua, y que lo importante es que los alumnos usen lo que aprenden en las partidas mas que saber la definición de tal o cual término y evitar así el stress que suele causar estudiar para una prueba cuando en realidad buscamos que disfruten del juego. Por lo tanto no presentaremos pruebas estándar para evaluar lo enseñado.

En el caso de las notas se recomiendan que sean conceptuales, como por ejemplo:

ANS aun no satisfactorio
PS poco satisfactorio
S satisfactorio
MS muy satisfactorio
AS altamente satisfactorio

De todos modos al no ser una materia oficial, y que por lo tanto no evitaría una promoción del alumno (cosas que los chicos muchas veces saben), no tiene sentido que la nota sea un motor fundamental del aprendizaje sino mas bien, que lo sea, el deseo de superación.

Finalmente la nota puede ser notificada a los padres según la disponibilidad de cada establecimiento:

- En algún lugar del boletín oficial donde se coloquen las materias especiales.
- En un boletín especial dedicado a materias especiales y/o extraprogramáticas.
- En el cuaderno de comunicados.

La relación con otras materias

La verdad es que el plan presentado no contempla este punto. No es sencillo relacionar al ajedrez con todas las otras materias de la escuela. Posiblemente la materia que más puntos pueda tener en común sea la matemática, para lo cual habría que dominar conceptos matemáticos que tal vez el profesor no domine o conceptos ajedrecísticos que la maestra de matemática tal vez no domine. Desde ya cualquier trabajo que el profesor quiera hacer en este sentido será interesante aunque siempre debe preguntarse si realmente aportará algo a su trabajo (o al de la maestra). Los aportes que haga en este punto serán bien recibidos.

La interacción del grado completo con otras modalidades.

Es posible que en ocasiones se implemente en la escuela, aparte del trabajo con el grado completo, una modalidad que permita trabajar en profundidad y con mayor exigencia los contenidos del juego. Usualmente aquellos alumnos más entusiastas se anotarán en un taller o escuelita fuera del horario de clases que permita mejorar su nivel por ejemplo, para competencias.

Ante esta situación el docente debe tratar de coordinar el trabajo en el aula con el trabajo en el taller (si está a su cargo es más sencillo, de otro modo deberá ponerse el contacto con el docente a cargo del mismo) para que exista aunque sea una cierta articulación. Sin embargo esto no es tan sencillo y entonces deberá enfrentar el pequeño "problema" de lograr que los alumnos que avanzan más rápidamente en su juego "opaquen" el trabajo del resto en la clase. Estos alumnos tenderán a responder y a resolver los problemas más rápido que el resto, y eso puede ser un problema. Por ello el docente debe trabajar para lograr que ello no ocurra y que los avanzados permitan la participación de los demás. Asimismo tiene que aprovechar ese mejor nivel de algunos para que el resto también mejore. El empuje de los alumnos más adelantados puede ser favorable a la clase si el docente sabe cómo manejarlo. También suelen motivar al resto sus logros en competencias o actividades fuera de la escuela. Por lo tanto no son incompatibles el trabajo en clase (elaborado para un alumno promedio) con el trabajo extra-clase de los alumnos adelantados. Dependerá del docente evitar los puntos problemáticos de esta situación y aprovechar las ventajas que la misma provee.

Es importante dejar en claro que el presente libro apunta al ajedrez como herramienta pedagógica. No busca detectar talentos o formar jugadores de competencia. Como se aclaró, ante alumnos talentosos, el docente puede sugerir a los padres la derivación a lugares de formación específica, pero de ningún modo presionarlo para que lo haga. La elección del ajedrez como actividad importante en su vida es una decisión exclusiva del alumno y sus padres. Nadie puede garantizar que será feliz con el juego (ni que ganará más dinero que siendo doctor o arquitecto, por ejemplo) ni que su éxito borrará las frustraciones que podrá tener su profesor como jugador. Sólo infórmele a los padres sobre la situación y déjelo a su elección.

El trabajo en el tiempo.

En el modelo presentado la actividad se desarrollará alo largo de siete años de clases, y eso es mucho tiempo. Este es un punto a tener en cuenta al enfrentar un proyecto similar en cada escuela. Así, en una escuela donde se implemente en dos años (por ejemplo 2º y 3º) requerirá no sólo adecuar los contenidos a trabajar sino también será otra la relación que se manejará con el alumno. Como se comprenderá, después de siete años de trabajo la relación docente alumno puede pasar de ser buena, a ser excelente, a desgastarse. Ver cómo un alumno termina su tarea de siete años de ajedrez luego de haberlo conocido siendo un pequeñín de primer grado siempre es extraño. Por ello recomendamos al docente tener en cuenta el periodo de tiempo que trabajará con el alumno teniendo en cuenta no sólo los contenidos del juego sino también al alumno "persona", conociéndolo en sus gustos, su forma de ser, sus actitudes, sus falencias, etc. Sentarse a jugar una partida con un alumno y charlar durante la misma le permitirá saber muchas cosas interesantes de él que de otro modo no conocería. Considerando el tiempo a pasar juntos bien vale la pena tomarse el trabajo de preguntarle a sus alumnos sobre sus vacaciones, su familia, sus actividades, etc.

Reflexiones sobre los alumnos

Haremos algunos comentarios sobre los diferentes “tipos” de alumnos que podemos encontrar en las aulas. Desde ya es algo general como para dar una idea al docente de lo que puede hallar en su clase y debe siempre reconsiderarlo con lo que encuentre frente a si.

El alumno con bajo nivel

Siempre encontraremos alumnos a quienes les cuesta más progresar. Esto puede deberse básicamente a dos motivos:

- ***No le atrae el juego***: en este caso es necesario trabajar la motivación. Buscar que le encuentre “sentido” al juego. Tratar de lograr en el aula un ambiente relajado ayuda a que estos alumnos jueguen “olvidándose” de que no les gusta. A veces ocurre que repentinamente le toman el gusto, sin que se conviertan en fanáticos. En otros casos sigue sin gustarles, obviamente no a todos tiene que fascinarles el ajedrez y el profesor debe saber entender esto evitando hacerle sentir al alumno que está molesto o decepcionado por ello. Simplemente debe pedirle que en la hora de clase trabaje como el resto y se comprometa con el aprendizaje.
- ***Dificultades de aprendizaje***. Hay alumnos que tienen un pobre nivel de juego que los lleva sistemáticamente a la derrota. Esto puede deberse a que intelectualmente le cueste (seguramente lo mismo se repite en otras materias, que sea un alumno con dificultades generales de aprendizaje). Obviamente las bajas expectativas hacen que el alumno entre en un círculo vicioso de derrota-menos ganas-nueva derrota. La única forma de romper ese círculo es ganando. Para ello el docente debe trabajar con él (y seguramente con otros ya que siempre tenemos varios alumnos en esta situación) en pequeños grupos reforzando conceptos, practicando y repasando cosas enseñadas, motivándolos, resaltando sus logros en clase frente a todos, etc. Posiblemente este caso sea más trabajable que el anterior.

El alumno “promedio”

El alumno promedio suele ser el que gana y pierde regularmente. En general tiene buena predisposición aunque no llega a ser un fanático. Buena parte del grupo se encuentra en esta situación. Suele ser fácil trabajar con ellos y el docente debe motivarlos para que su nivel mejore pudiendo con el tiempo entrar en el grupo más avanzado. Pueden mostrar cierta ciclotimia: un año que juegan en un nivel medio-bajo y otro en que se destapan superando a los compañeros aventajados, para luego volver a caer. No son tan participativos en torneos pero ocasionalmente lo hacen. Probablemente el principal reto del docente sea lograr que este grupo se “enganche” con los más avanzados (ya que esto hará que su concepto del juego sea bueno y no pierdan las ganas) y no con aquellos alumnos que no les gusta la actividad y puedan funcionar como una influencia “negativa”.

El alumno avanzado

Aquí tenemos al típico alumno entusiasta y trabajador. Quiere jugar por sobre todas las cosas. Le gustan los torneos y actividades competitivas. Evidentemente su círculo virtuoso es ganar-más motivación-ganar. Estos alumnos son la locomotora del aula, empujan al grupo hacia delante. Cuanto mayor sea este grupo, mejor. Por ello es bueno que cada años algunos alumnos promedio se incorporen a el. En este caso el docente debe cuidar que no se “coman al resto”: nunca dejen participar en clase a los más flojos, les ganen demasiado rápido o cada vez peor, etc. El profesor debe lograr que hagan su aporte a la clase en nivel y entusiasmo pero haciéndoles entender que lo mejor es que todos los compañeros mejoren, y que ellos pueden ayudar en eso.

El alumno talentoso

Finalmente tenemos al alumno con un talento especial para el juego. Mientras que el avanzado tiene un nivel razonable para la edad, el talentoso demuestra dotes y facilidades para el juego impresionantes. El docente debe recomendar su derivación a un centro de ajedrez. Querer enseñarle principalmente al alumno talentoso probablemente redundará en dificultades para el resto. El segundo problema será que este niño avanzará (por participar en clases en un club especializado) rápidamente, siendo lo que se enseña en la clase, básico para el. Probablemente lo mejor para el docente será:

- hablar con él para que entienda la situación (menor nivel del resto) y que puede ayudar mucho a sus compañeros y al profesor teniendo una buena actitud en clase. Ya mencionamos en "El ajedrez en la escuela" el rol del alumno monitor, el cual puede colaborar con el docente cuando, por ejemplo, los compañeros tienen dudas o trabajan en grupo en un problema.
- Resaltar sus logros extra-clase. Esto motivará a otros alumnos (probablemente del grupo avanzado) a también concurrir a clases fuera de la escuela, redundando esto en un mayor nivel del grupo en general.
- Aprovechar su motivación. Evidentemente un alumno talentoso está motivado, y eso es contagioso (así como el desgano de los "desmotivados").
- Evitar que el grupo se "centre en él". Esto es: los alumnos no se esfuerzan porque ya saben quién es el mejor y quién es imbatible. En este caso el docente debe lograr que los alumnos entiendan que el jugar con el alumno talentoso los hará mejorar, buscando dar un día la "sorpresa" de ganarle.
- No permitir que el alumno, por saber lo que se enseñan en clase, tome actitudes soberbias o de mala conducta. El profesor debe siempre hablar con él y hacerle entender la situación. Que el alumno comprenda que él puede ayudar mucho al grupo y que el docente valora su cooperación en la clase.



Tomás Sosa, campeón argentino sub 12 (2009). Alumno de sexto grado.

El alumno integrado

Puede ocurrir que tengamos en el aula alumnos con algún tipo de discapacidad. Algunas no presentan un reto para nuestra tarea (por ejemplo si es sólo motora) pero otras requieren un esfuerzo extra. La verdad es que es un tema complejo en el cual la escuela debe facilitar un apoyo a los docentes que no siempre estamos preparados para atender estas dificultades solos. Cuando las discapacidades involucran aspectos intelectuales o de conducta suele ser más complejo lograr el aprendizaje de un juego como el ajedrez que exige cierto manejo de conceptos lógicos y cierta capacidad para concentrase en el tablero. Así y todo el docente deberá evaluar cada caso según se presente. Obviamente un menor número de alumnos por aula, así como el apoyo de la maestra integradora correspondiente (o del gabinete del colegio) facilitarán la tarea enormemente.

El alumno nuevo

En el caso de un programa como este, donde el ajedrez se trabaja a lo largo de varios años, el alumno que ingresa (por ejemplo) en 4º año, y sin conocimientos, puede sentirse desorientado. Es recomendable hacer una cartilla que abarque los conocimientos impartidos durante cada año de clases. Esta cartilla puede ser entregada a los alumnos nuevos para que estén al tanto de lo aprendido. Obviamente no es lo mismo leer una cartilla que haber vivido el proceso de aprendizaje normal, pero puede ayudar. Así y todo la experiencia demuestra que no suelen haber problemas con los alumnos nuevos:

- La mayoría de los niños en algún momento aprendió las reglas básicas del juego. Si el alumno ya sabe mover las piezas podrá jugar partidas aunque no tenga todos los conocimientos impartidos. En las primeras clases el docente deberá sentarse con él y revisar lo que sabe y darle los conocimientos mínimos como para que pueda jugar. De a poco irá poniéndose al día con el resto del grupo.
- El aprendizaje de las reglas básicas toma poco y nada de tiempo y esfuerzo. Al ser este un programa que no se basa en un exceso de contenidos ajedrecísticos, el alumno nuevo podrá alcanzar al resto si pone el empeño suficiente.
- Como se vio en el apartado sobre los tipos de alumnos, en todo grupo hay niños que avanzan muy lentamente. Por ello no es que el alumno nuevo se encontrará con un grupo de un nivel alto y parejo. Probablemente en pocas clases su nivel será como el de los alumnos "viejos" más flojos.

Los estereotipos clásicos.

Recomiendo al lector buscar material (en libros de pedagogía) donde se hablen de los estereotipos clásicos de la clase para completar lo que aquí se expuso que es específico de la clase de ajedrez: el alumno gracioso, el líder, el callado, etc.

Técnicas y recursos.

Ya en “El ajedrez en la escuela” planteamos algunos requisitos para el buen manejo de la clase y diferentes formas de organizarla, que sería bueno, el docente tenga en cuenta para leer este apartado. Nos limitaremos a ampliar lo que tenga que ver con el grado completo.

También detallaremos diferentes recursos que serán utilizados en las clases presentadas en este proyecto.

La practica dirigida

Muchas veces el docente elije los rivales que juegan una partida amistosa. Es importante que el docente haga buen uso de esta actividad eligiendo según su conocimiento del grupo y de los alumnos que lo componen. En algunos casos hará jugar a niños de nivel dispar para que el más flojo pueda mejorar su juego, en otros a alumnos de nivel parejo pero que pocas veces juegan entre ellos, en otros niñas con varones, etc. Lo que tiene que quedar en claro, sería bueno que el docente se los diga a los alumnos, que los rivales seleccionados obedecen a algo que el profesor quiere ver y que por eso es necesario que los chicos hagan su mejor esfuerzo (por ejemplo el alumno flojo con el de mayor nivel no debe darse por vencido antes de jugar). El docente pasará por los bancos y estará observando lo que los chicos realizan. Estará atento a los resultados aunque no sea un torneo. Luego de las partidas elegidas puede optar por que la repitan cambiando de colores, cambiar por otro rival o dejarlos elegir el siguiente. Podemos considerar esta clase como evaluativa del nivel de los alumnos aunque algunas cosas se pueden explicar en las partidas.

La práctica libre.

En este caso los alumnos eligen los rivales. Esto permite distender un poco el juego si se viene realizando un torneo interno y algunos chicos quieren jugar con aquellos que son más amigos. De todos modos el docente, al igual que en el caso anterior, podrá pasar por los bancos ayudando o corrigiendo errores ya que el resultado de la partida no trae conflictos (en una partida de torneo el profesor no debe meterse hasta que la partida está terminada o ya el error sea irremediable y se lo quiere marcar para que no quede en el olvido).



La práctica individual o grupal.

En los dos casos anteriores el docente podrá incluir prácticas individuales o trabajo grupal mientras el resto juega. Si algún alumno queda solo, el docente puede jugar con él y explicarle o repasar conceptos enseñados anteriormente: puede ser un alumno cualquiera sin importar el nivel. Sería conveniente para el docente resistir la “tentación” de trabajar con el mejor para explicarle algo y más bien elegir alumnos flojos para ayudarlos a mejorar su juego. En el caso de un grupo, el docente puede dejar a 4 o 5 jugadores de un nivel similar (por ejemplo los más flojos) y trabajar con ellos un contenido que les puedes ser útil (por ejemplo los mates básicos).

La exposición dialogada del docente (trabajo con el mural)

A veces el docente tendrá que explicar cosas en el mural, esto no está reñido con la enseñanza que pretendemos. Especialmente al comienzo los alumnos necesitan explicaciones, ya que hay muchos conceptos que no se construyen (por ejemplo el movimiento de las piezas, el enroque, etc.). Sin embargo, mayoritariamente las explicaciones incluirán la activa participación de los alumnos para que planteen sus dudas y lo que no han entendido.

El trabajo con problemas en el mural.

Muchos conceptos nuevos se presentarán no con una explicación sino con un problema a resolver por el grupo en el mural. Planteada una posición determinada los alumnos deberán encontrar la solución a la consigna propuesta (mate en 1 jugada, ganancia de material, etc.). Lo mejor es empezar con poca ayuda que se puede ir aumentando a medida que no encuentran la solución. Es importante que el docente dé participación a todos los alumnos y que no deje que los más capaces respondan primero sin dar tiempo a los demás a comprender el problema. El docente debe remarcar que esa actitud no ayudara a los compañeros y que no es, la actividad, una carrera contra el tiempo. Continuamente debe motivar a los más flojos a participar y a dar su respuesta. Esto es fundamental: la respuesta del alumnos nos dice qué pasa por su cabeza, cual es su objetivo (recordar las etapas) del juego, como ve las piezas (la relación), las posibilidades del oponente, y el tablero (si descuida las piezas alejadas). A partir de una respuesta "errónea" pueden tratarse diferentes aspectos de la posición para conocerla mejor, darse cuenta dónde esta el error y ver cómo se puede aprovechar (por ejemplo con una clavada). De todos modos tampoco es bueno demorarse demasiado con un mismo problema así que el docente debe "manejar" los tiempo para que la respuesta aparezca en el momento adecuado, que sea explicado el porque de la solución y así poder pasar a otro problema. A medida que el tema comienza a ser dominado por los chicos se trabaja con más rapidez. Esto hay que tenerlo en cuenta ya que no es bueno estar toda la hora haciendo los problemas (especialmente en grados más chicos). Luego de 20 minutos puede dejarse un rato para la práctica libre. El docente puede sugerir que si ven aparecer el tema explicado lo pueden llamar para ver si está bien utilizado haciendo notar al grupo que lo explicado no debe quedar en la cabeza sino pasar al tablero ya que son cosas útiles al momento de jugar.

Considerando que se trabajará mucho con problemas en el mural le recomendamos al docente buscar variaciones en la forma de trabajo, por ejemplo:

- Planteado el problema cada alumno buscará una solución. Levantando la mano el docente da el turno analizando cada propuesta hasta llegar a la correcta. Recomendamos seleccionar primero a alumnos que pueden tener errores en la respuesta para poder analizarlos. Ya que si se responde bien en seguida no se le saca el suficiente provecho a la situación de aprendizaje.
- Planteado el problema los alumnos podrán conversar con su compañero de banco para encontrar una solución (esto permite un intercambio y que por lo menos los alumnos que no se animan a dar su opinión frente al grupo la puedan compartir con su compañero, quien tal vez si se anime).
- Planteado el problema se puede buscar la solución en grupos (si el aula tiene una disposición de alumnos en grupos, por ejemplo, de cuatro chicos).
- Planteado el problema el docente pregunta alumnos por alumno su jugada y la anota en el pizarrón. Cuando un alumno elige una jugada ya mencionada se le suma una cruz al lado. Al finalizar, se analiza cada jugada sus pro y sus contras hasta llegar (el docente puede dejarla para lo último) a la correcta.

La partida en el mural

Una actividad utilizada en el programa de manera regular es el juego en el mural varones vs. Nenas. Desde ya que puede cambiarse este método por filas o 2 grupos formados adrede. Sin embargo los chicos suelen entusiasmarse con el partido así planteado y suelen ser las niñas quienes muchas veces sacan un interés que no siempre demuestran en las partidas individuales. En este caso también es bueno para el docente tener una participación activa en la clase: cada 4 o 5 jugadas puede explicar lo que ve en el partido, qué posibilidades tiene cada equipo y como están jugando (errores y aciertos cometidos). En el caso que vea algún grupo con mucha desventaja tratara de “colaborar” (no en forma directo sino con mas ideas a los alumnos que pasan) para que el partido sea mas peleado y duradero, pudiendo así sacar conclusiones al final de la clase. Recomendamos al docente estar muy atento con aquellos alumnos muy tímidos o con muchas dificultades para jugar, que cuando pasen, el docente brinde más apoyo e ideas para que pueda elegir su jugada. Si al terminar la hora el partido no termina pueden tener ya definido si se recurrirá a la victoria “por puntos capturados” (recomendado aunque con una diferencia amplia de puntos, por Ej.: 10) o si queda en un salomónico empate.

Por último suele ocurrir que en este tipo de partidas los alumnos se “enfervoricen” y hagan sus aportes de manera desmesurada desde el banco, festejen en exceso y tengan actitudes que no son las mejores. Aquí recurrimos al buen manejo del docente para utilizar estas cosas a favor de la clase. El ruido **no** debe asustarnos. Insistimos en todo el libro que el ajedrez es un juego y no hay nada mejor que los niños lo tomen de esa manera. Así, si hablan desde el banco debemos pedir que no lo hagan a los gritos, pero podemos escuchar sus aportes y “ver” quienes son los más entusiastas, quienes dicen las mejores jugadas, quienes no se enganchan, etc. Si tienen actitudes indebidas debemos aprovechar para charlarlas y destacar cuáles serían las correctas. El entusiasmo es contagioso y es bueno que aparezca en la clase, si lo “apagamos” la actividad perderá encanto. Por ello es mejor enmarcarlo y que rinda todo a favor de la clase en vez de caer en la idea del ajedrez silencioso.

El alumno monitor

Como ya fue explicado en “El ajedrez en la escuela” con más detalle es aquel alumno que por ser aventajado puede colaborar en algún momento de la clase con el docente: chequeando los jaque mate, colaborando con el trabajo de un grupo de principiantes, explicando algo en el mural, etc.

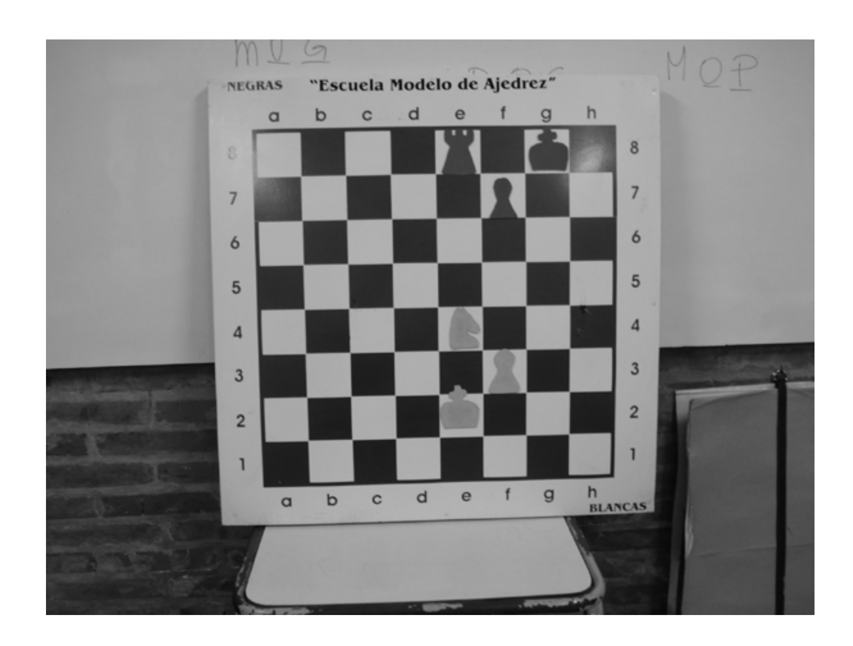
Los juegos

No son necesarios juegos profesionales para trabajar en una escuela. Sin embargo es conveniente que los juegos tengan un tamaño y una calidad como para que los chicos puedan trabajar. Los juegos muy pequeños, o con piezas poco distinguibles (por ejemplo el alfil de la dama) no son recomendables. Como se dijo antes, si la escuela tiene la cantidad de juegos suficientes (todos iguales) mejor, sino serán los alumnos los que deberán traerlos.

El mural

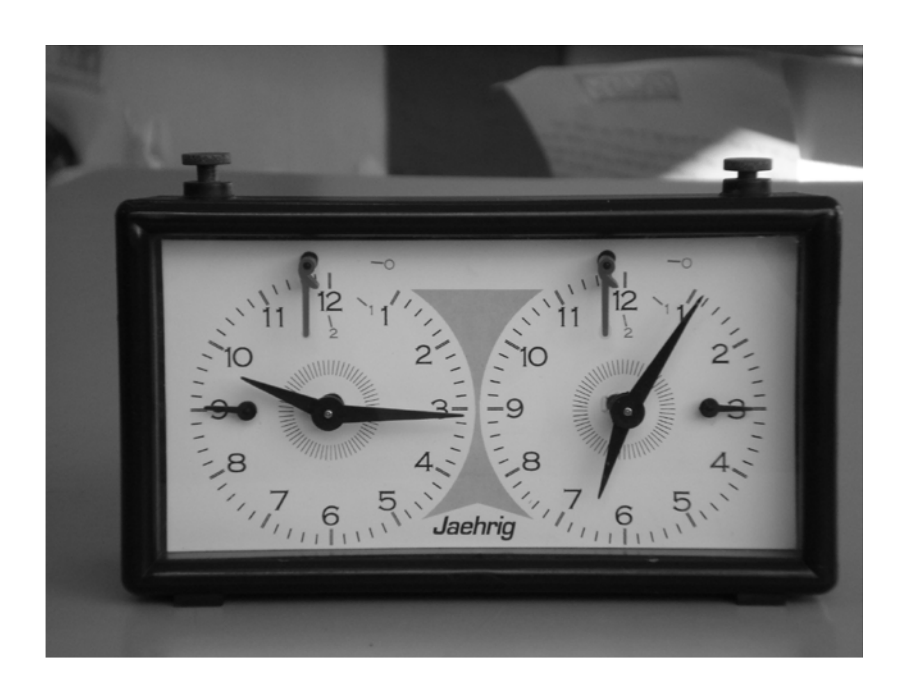
Imprescindible para trabajar en esta modalidad. Recomendamos que sea de un tamaño que lo haga visible a todo el grupo (por ejemplo: 90 cm. x 90 cm.) y con buen contraste de colores entre piezas y casilleros.

Es importante que el docente tenga siempre en cuenta que la visión que ofrece el mural no es la misma que la de un tablero normal y que probablemente esto dificulte a los alumnos con más problemas de aprendizaje. Sería bueno que con ellos pueda realizar en algún momento una explicación sobre un tablero común.



El reloj

No es muy común disponer de relojes en las escuelas. Sería bueno aunque sea contar con uno para que los niños lo conozcan y de vez en cuando lo puedan usar. Aquí lo introduciremos a partir de 3 grado, siendo luego su uso esporádico.



Los problemas

Ya han sido explicados en “El ajedrez en la escuela”. Simplemente insistir en que sean interesantes y atractivos para los chicos y acordes a sus posibilidades. Esto es muy importante ya que los problemas son la base para el aprendizaje del ajedrez.

Los torneos

Tratado el tema con bastante detalle en “El ajedrez en la escuela”, explicaremos aquí su uso con el grado completo. Hablaremos pues del torneo que realizamos en el aula de clase.

Probablemente como docente estaría más feliz si pudiese evitar los torneos, sin embargo esto es casi imposible. Una vez que los chicos compiten, es la forma en que más les gusta jugar (perdiendo interés en partidas amistosas). Por ello en vez de luchar contra esto lo mejor es saber “administrarlo”. Siempre se debe buscar que los alumnos entiendan que el torneo es una instancia más para aprender:

- Que su ubicación en los mismos no definirá la nota que el docente pondrá como calificación.
- Que cada año hay que ponerse como meta mejorar un poco lo hecho el año anterior.
- Que hay que saber ganar y saber perder, etc.

La experiencia demuestra que esto es posible con lo cual podemos sacarle provecho a la expectativa que provoca en los chicos el jugar un torneo y no verlo en forma negativa.

Las diferentes variantes de torneos que se utilizan en este programa son:

- Torneos americanos todos contra todos (2º y 3º año).
- Torneos americanos por zonas en segundo ciclo. En este caso podemos variar para hacerlo más interesante:
    - Dividir (por ejemplo en 4º) en dos grupos equilibrados (con todos los niveles). Esto permite que los alumnos puedan tener rivales mejores o peores pudiendo los más flojos (aunque perder) mejorar su juego.
    - Dividir por ejemplo en 5º) por categorías. Armar dos grupos: en la A los alumnos con mejor puntaje (del año anterior) y en la B los más flojos. Esto permite que aquellos alumnos de la B que antes no ganaban ahora puedan hacerlo más regularmente, llegando tal vez a salir campeones en su categoría. Esto realmente los motiva y hace renovar su entusiasmo por el juego.

El torneo se presenta pues como útil para organizar la clase (ya que todos participan de esa actividad) y como motivador. Por otro lado nos brinda a los docentes información real sobre el nivel de juego de cada alumno. Por ello lo debemos aprovechar como recurso estando principalmente atentos a aquellos alumnos que presentan fracaso reiterado en el mismo. Trabajando con ellos en forma grupal repasando conceptos y técnicas podemos lograr que mejoren su nivel y participen de la misma con más entusiasmo.

La cartelera de ajedrez.

En cada aula (de 1º a 6º) se colocará en la pared una cartelera para ajedrez (puede ser un telgopor recubierto con un papel afiche). La cartelera estará dividida en dos partes con los siguientes títulos:

- “USAMOS” y/o “SABEMOS”. Los dos términos se refieren a cosas que se han aprendido y que en algunos casos se saben (por ejemplo en 1º se puede poner un cartel que diga “PIEZAS” refiriéndose al movimiento de las mismas) y en otros a conceptos que ellos usan (ejemplo: “CLAVADA”). Se pueden colocar los dos términos ya que a veces se complementan. Recomendamos seleccionar para no sobrecargar el afiche con carteles.

- “PENSAMOS”: aquí se colgarán carteles referidos a los procesos que realizan los alumnos al jugar y que se relacionan también con lo que saben. Los conceptos presentados deben ser trabajados con los alumnos. En el siguiente ejemplo el término OBSERVO (que podría presentárselos como mirar con atención) se puede trabajar armando una posición en el tablero y pidiéndoles a los alumnos que indiquen qué amenazas hay, defensas, etc.



Ejemplo de cartelera.

Recomendamos que los colores de los carteles así como sus formas sean distintos en uno y otro caso. Por ejemplo:

- Carteles “USAMOS” rectángulos rojos
- Carteles “PENSAMOS”: nubes celestes.

Si es posible mantener el mismo esquema a lo largo de todos lo grados para que los alumnos ya los tengan internalizados.

Ahora bien, el objetivo de estos carteles será recordar en forma rápida y concreta (ya que lo escrito en una carpeta no es de fácil acceso y lo que dice el profesor a veces sigue de largo) lo que se ha aprendido y cómo usarlo. El docente debe aprovechar los trabajos en el mural para remitir siempre a los carteles. La aparición de elementos tácticos que se han enseñado o de conceptos más estratégicos. En el caso de los carteles celestes también deben ser trabajados cada vez que el docente lo considere útil: por ejemplo en la resolución de un problema en el mural le recomienda al alumno que pasa que observe todo el tablero, que vea que amenazas hay, que piense varias jugadas, y por ultimo que la haga. Se trata de acostumbrar a los alumnos a que antes de hacer algo hay que observar y pensar. Luego este proceso se ira complejizando con el correr de los años trabajando así la metacognición, que como puede verse en este caso no es exclusiva del ajedrez sino que es fácilmente transferible a otros problemas que encuentren los alumnos. Este es un proceso largo y con resultados que no se ven fácilmente pero creemos que es una forma de encarar la enseñanza teniendo en cuenta lo que se postula siempre: que el ajedrez sirva para pensar mejor. En vez de dejar esto como algo implícito lo podemos explicitar para que los alumnos vayan tomando conciencia de la forma de realizar un pensamiento efectivo al jugar. Desde ya que es necesario que el docente trate de que los alumnos dirijan su mirada al afiche cada vez que juegan para que sepan si están desarrollando lo que ahí aparece. Es una costumbre que los alumnos no suelen tener y por eso el docente debe ser el principal promotor del afiche hasta lograr que la internalización de lo explicado haga innecesaria la mirada continua. Cada año se completa el afiche con nuevos conceptos e ideas para estimular el desarrollo del pensamiento de los chicos. Luego se presentarán los afiches recomendados para cada año.

Exceptuando 1º año en los otros se incluirán las etapas del juego en la parte inferior (pueden ser verdes con puntas). Recordamos que las etapas responden al objetivo del juego que tienen los alumnos: Mover, comer, jaque mate, ventaja de material. Se les explicará a los alumnos en qué consisten y se buscará que traten de comprender en qué etapa están y que la idea es que vayan superando cada una. Esto no implica una presión para que lo hagan sino mas bien una meta para mejorar su juego y orientarlos.

Este puede ser uno de los casos en los que la realidad nos complique la tarea. No siempre es fácil conseguir en todas las aulas (especialmente en escuelas grandes) el lugar para colocar la cartelera, así como tener la constancia de tener todos los papeles preparados para colgarlos. Suele ser un poco cansador, pero creo que es un punto interesante para abordar la metacognición y lograr que los alumnos comprendan mejor cómo piensan cuando juegan al ajedrez.

En el caso de dificultarse el uso de la cartelera completa podemos simplificarla. Por ejemplo podemos eliminar la parte de los contenidos ajedrecísticos, o también la de las etapas. Creemos que la principal es la de la meta cognición, sin ella SI no tendría sentido hacer la cartelera.

El afiche en el aula.

En casos especiales se puede colocar un afiche o lámina para ayudar en algún aspecto a los alumnos. Por ejemplo, en primer grado, es útil tener una lámina con el movimiento de las piezas como recordatorio.



La cartelera institucional.

Puede existir en la escuela un espacio para el ajedrez en forma de cartelera. En ella se podrá colocar información que el docente considere útil o interesante a la población escolar.

Por ejemplo (entre otros):

- Notas sobre torneos importantes (por ejemplo, campeonatos mundiales).
- Información sobre el ajedrez nacional.
- Resultados de los alumnos de la escuela en torneos escolares.
- Resultados de los torneos internos de la escuela.
- Fotos de alumnos jugando.
- Problemas de jaque mate para realizar por los alumnos. Pueden entregar sus respuestas en secretaría y los que acierten ser nombrados o recibir alguna mención.
- Notas o chistes varios sobre el juego.

Las fotocopias

Si bien en este caso no se recurrirá de forma continua a la fotocopia, dejamos a la consideración y a las posibilidades de cada docente, en cada escuela, su uso. Obviamente existen muchas actividades y ejercicios (tanto de fijación como recreativos) que pueden realizarse si se tiene acceso a este material en una escuela con una cantidad pequeña de alumnos.

Aquí en 1º año los alumnos tendrán dibujos de las piezas para pintar a modo de actividad recreativa.

Las computadoras e Internet

En este programa no se presentan actividades que utilicen este recurso (probablemente no esté disponible en la mayoría de la escuelas ya que si bien hay máquinas suelen ser utilizadas por el profesor de la materia o no tienen el software necesario).

Algunos usos podrían ser:

- programas didácticos que ofrezcan ejercicios temáticos a los alumnos.
- Práctica en partidas adecuando el nivel del software.
- Partidas por Internet.
- Búsqueda de información sobre torneos, histórica o partidas.
- Uso de una base de datos.

Como en otros puntos este depende de las posibilidades con las que cuente el docente en su escuela.

Los cuentos y relatos

Se incluirán según el criterio del docente. Así en 1º año habrá cuentos para introducir a las piezas, en 3º otros recreativos, en 4º la leyenda del ajedrez, etc.

Siempre es bueno que el docente esté al día con el material que circula por Internet o en publicaciones especializadas para extraer nuevos relatos e historias. Luego será cuestión de probarlas en las clases hasta encontrar qué alumnos (de que edad o grado) pueden sacarle el mayor provecho o disfrutarlas más.

Los dibujos

Básicamente su uso se circunscribe, en este trabajo, al primer año. Se presentan como una actividad recreativa luego de conocida cada pieza.

Por ejemplo:

- Dibujos que los alumnos realizarán libremente, sea para graficar algo o simplemente por acercarse el fin de la clase.
- Dibujos dados por el docente para pintar.

Las Canciones

En el presente programa dedicamos una clase en 1º a canciones de ajedrez. Es una clase que los chicos disfrutan mucho ya que se elige una canción ganadora. En este caso recomendamos que las canciones sean:

- Con mucho ritmo.
- Cortas.
- Simples en sus letras.

En el caso de música más elaborada relacionada con el ajedrez se puede utilizar la misma como "fondo" cuando los alumnos juegan, para que la conozcan.

En este proyecto recurriremos en el primer caso a las canciones del CD "Para jugar al ajedrez". En el segundo al CD del conjunto "Tocada movida".

Juegos con el cuerpo

Este es un recurso que el docente puede utilizar especialmente con niños pequeños. Sin embargo no es imprescindible y puede realizarse más como un juego recreativo.

En este caso lo utilizaremos en 1º año de la siguiente forma:

- Como carreras en las que los niños deben moverse (con sus limitaciones y muy a su forma) como la pieza de ajedrez que el profesor diga.
- Para graficar los movimientos de las piezas en el aula. Hacer que los alumnos se muevan como las piezas (teniendo como guías las baldosas del piso) ayuda a comprender mejor el movimiento.
- Formando con los alumnos un ajedrez viviente (sencillo, sin disfraces ni nada) e intentar realizar algunas movidas.

Material de entretenimiento

Existe una interesante variedad de recursos que pueden ser utilizados en clases si el docente lo considera útil o necesario. Pueden ser con un objetivo ajedrecístico o simplemente recreativas. Por ejemplo:

- Sopas de letras
- Rompecabezas
- Búsqueda de piezas
- Juego de las diferencias
- Pieza escondida
- Adivinanzas
- Acróstico
- Etc.

Como en otros casos dependen muchas veces de las posibilidades de un acceso generoso a las fotocopias en el caso de escuelas de mucho alumnado.

Material de ejercitación

En este caso hablamos de material específico para ejercitar temas de ajedrez. También dependen del acceso a fotocopias y como aclaramos en el presente trabajo no se considera imprescindible. Sin embargo el docente lo puede utilizar buscando material en libros o revistas especializadas o, lo que es mejor, seleccionado él mismo el material según el nivel de sus alumnos. Los ejercicios pueden ser de todo tipo:

- Problemas de jaque mate en diferentes jugadas.
- Problemas de ganancia de material.
- Problemas para hacer tablas.
- Problemas específicos de un tema (clavada, dobles, etc.)
- Etc.

Trabajo extra clase

En el presente trabajo no se trabajará con ejercitación fuera de la clase. En un colegio de mucho alumnado esto representaría un exceso en material fotocopiado. Así y todo la razón de fondo es que los alumnos tengan tiempo libre y energías para hacer las tareas de las materias “oficiales”, que suelen ser bastante, y no dar mas trabajo para la casa. También “rompería” un poco la idea del ajedrez como un juego si los cargamos de tareas específicas. Probablemente sería muy bien aceptada por los alumnos avanzados, pero puede causar desanimo en los más flojos. Sin embargo el docente tiene la libertad de decidir si implementa ejercicios sobre lo aprendido en clase para repasar en casa.

Los videos

Se han seleccionado para utilizar diferentes videos de películas relacionadas con el ajedrez. En general suelen entretener a los alumnos y por ser relacionadas con el tema tienen muchos elementos que deben ser rescatados por el profesor para que los alumnos aprovechen la actividad.

Vamos a nombrar los videos que componen el stock disponible para utilizar. Es importante aclarar que son ediciones "caseras" ya que las versiones que podemos ver en la tele no se ajustan ni en tiempo ni en interés al nivel de los niños.

Los aquí utilizados son:

- **2º AÑO**

  Edición película "Que viva la reina".

  Excelente film holandés de Esmé Lammers. Lamentablemente es muy difícil de conseguir especialmente en español. Edición con selección de escenas para los chicos. Se repasa el movimiento de las piezas y se aprende el jaque mate del loco.

- **3º AÑO**

  Edición película "Que viva la reina"

  Segunda parte del film. Permite reproducir una partida clásica. Los chicos nunca olvidan este film.

- **4º AÑO**

  Edición película "Harry Potter y la piedra filosofal".

  Edición de escenas. Centrada en la posición de la partida con el ajedrez gigante. La posición se arma en el mural. Se pueden trabajar los conceptos de sacrificio, celada y combinación.

- **5º AÑO**

  Edición película "En busca de Bobby Fischer"

  Edición reducida a 45 minutos. Tiene escenas reales de Fischer. Muestra la diferencia de estilos entre el jugador de torneos y el jugador de "café" (en este caso de plaza). También la presión sobre los niños que juegan bien.

- **6º AÑO**

  Edición "Video artesanía y ajedrez"

  Edición con escenas de diferentes programas donde se muestran juegos artesanales.

- **1º AÑO SECUNDARIA**

  Edición película "Game Over"

  Edición de la película que trata sobre el match entre Kasparov y la super computadora Deep Blue. Sirve para tratar el tema de las computadoras y el ajedrez.

  Edición documental "Cerebros brillantes" (Susan Polgar)

  Interesante documental que trata sobre el funcionamiento cerebral poniendo como ejemplo a la gran jugadora húngara.

Otros videos

Edición película "Los caballeros del sur del Bronx"
Video que muestra los logros (reales) obtenidos por niños del Bronx en torneo de ajedrez.

Edición "El cine y el ajedrez" (fragmentos de películas).
Edición de escenas de diferentes películas que incluyen al ajedrez. Se incluye el cortometraje "La fiebre del ajedrez" de 1927. Se busca que los alumnos vean la relevancia social que tiene el juego así como su significado cuando es incluido en una película.

Las clases no estarán incluidas en el programa de forma "oficial" (serán colocadas como clases BIS, o sea como una alternativa de clase) ya que el docente no debe contar con los videos correspondientes. Sin embargo recomendamos elaborar material como este ya que los chicos sueles recibirlos con mucho entusiasmo.

Libros y revistas

Este material será utilizado para mostrar a los alumnos los libros a los que recurrimos los ajedrecistas para mejorar nuestro juego. Es un material que usualmente no se encuentra en su medio y por ello es útil que lo vean.

Así, en las diferentes clases se pueden mostrar (obviamente permitir que los alumnos los puedan ojear y tocar) libros de:

- Aperturas.
- Finales.
- Problemas.
- Etc.

También es motivador mostrarles revistas, las cuales están más vinculadas a la actualidad del juego, incluyendo partidas, entrevistas, problemas, etc.

Las partidas modelo

El docente debe seleccionar partidas según el nivel de sus alumnos. Las partidas deben ser interesantes y breves. Claras en las ideas a enseñar y con un final atractivo.

Chistes

En el programa recurriremos a ellos en algunas clases. Diferentes autores han realizado chistes que tienen al ajedrez como eje así que lo utilizaremos como material de entretenimiento pero también de reflexión.

Podemos recomendar:

- Chistes de Mafaldas: permiten la reflexión, en algunos casos muy apropiada para los niños, aunque tal vez no sean tan “graciosos”.
- Chistes varios que circulan por internet de diferentes autores.
- Chistes del libro “Humor” de Alberto Bordigoni editado por la Universisas de la Punta. Tiene chistes simples pero efectivos para provocar la risa (no tanto para aleccionar como los de Mafalda).

En general al presentar una fotocopia con chistes para leer el primer día en el segundo ciclo, la misma suele contener una variedad de estilos: chistes da mafalda para analizar (por ejemplo 3) y chistes simples para divertir (2 o 3). La fotocopia se entrega y se devuelve para ser utilizada en otras clases.

El cuaderno o la carpeta

Es conveniente que los alumnos tengan un cuaderno para anotar las cosas que se aprenden. En general su uso no será intensivo sino que se buscará plasmar en él las definiciones que los ayuden a repasar cada vez que tengan dudas. En el programa presentado se utilizará un mismo cuadernos de 1º a 3º año y un apartado en la carpeta en los siguientes.

Juego entre grados

Es útil incluir actividades entre grados. Dedicar una clase para que jueguen alumnos de un segundo contra otro segundo, o de un primero contra un segundo suelen ser motivadoras para los alumnos. No necesariamente (aunque se puede) tienen que ser como competencia entre grados sino simplemente puede realizarse como momento para compartir y conocer mejor el nivel de los jugadores. No se incluyen en el programa ya que muchas veces están sujetos a las posibilidades de cada escuela (acomodar horario con otras materias, espacio físico, etc.)

SEGUNDA PARTE. EL PROGRAMA

DISEÑO CURRICULAR

El presente programa ha sido elaborado para ser implementado con el modelo propuesto. Cada docente debe adecuarlo a sus necesidades teniendo en cuenta que:

- La organización curricular varía a lo largo de los años. La enunciación de contenidos y objetivos se hace distinta con cada cambio de autoridades educativas o en diferentes jurisdicciones. Sin embargo lo que se enseña no varía, con lo cual el docente debe simplemente adaptar lo que se presenta a lo que se le pide en su institución. Aquí presentamos la forma que nos ha parecido más sencilla de entender y organizar.
- El docente cambiará objetivos, contenidos y/o actividades según su realidad de trabajo. Así, si en vez de comenzar con la clase de ajedrez en 1º año se hace en segundo, el ritmo de aprendizaje será más rápido y se pueden excluir algunas cosas (como los cuentos) si los niños presentan más interés por jugar. También si el grupo es pequeño el aprendizaje suele ser más rápido que en un grupo numeroso, por lo cual puede reorganizar algunas actividades o agregar otras.
- La planificación: no presentamos en este libro una planificación ya que cada escuela o estado provincial suele pedir algo distinto. Con lo que el docente encuentra aquí y un poco de ayuda de algún docente o directivo, no tendrá problemas en completar lo que la escuela le pide en este sentido.

Veamos la organización de los contenidos.

Los bloques

El primer problema que se presenta para organizar los contenidos relacionados con el ajedrez es su división en los bloques para organizar la tarea educativa.

No es sencillo subdividir en forma clara y única los contenidos ajedrecísticos. Por ello se encuentran programas en los cuales se proponen divisiones que suelen ser diferentes de las de otros programas. Esto genera confusión y parece ser improbable que todos se pongan de acuerdo en una sola forma ya que cada una tiene sus fundamentos a favor y e ideas en contrario. Los bloques aquí propuestos no escapan al debate. Su definición es la que nos parece más útil para organizar los contenidos pero desde ya sólo representan una definición personal que al igual que las otras, tiene sus pro y sus contras. Creemos de todos modos que esta organización permite una forma razonable de organización de los contenidos para que el docente pueda desarrollar mejor su labor.

La presentación de los contenidos básicos está pensada por medio de bloques, pero es importante tener en cuenta:

1) La organización de los Bloques está pensada para los contenidos básicos y no prescribe una organización curricular para su enseñanza ni supone un orden de tratamiento de los temas.
2) Los Bloques no deben concebirse como unidades aisladas sino interconectadas, ya que así es la estructura del pensamiento ajedrecístico.
3) En particular los bloque 5 y 6 formarán parte de la metodología de trabajo durante todo el currículo.

Los bloques son:

Bloque 1: Reglas básicas
Bloque 2: La partida
Bloque 3: El mundo del ajedrez
Bloque 4: Procedimientos relacionados con el quehacer ajedrecístico
Bloque 5: Actitudes relacionadas con el quehacer ajedrecístico

Veamos en qué consiste cada bloque y cómo debe ser abordado por el docente.

Bloque 1: Reglas básicas

Este bloque busca iniciar a los alumnos en los contenidos básicos del juego. Esto es en los datos o información que es necesaria para jugar en forma correcta una partida de ajedrez. El término correcta apunta no a jugarla bien o mal sino a jugarla sin cometer errores en los movimientos de las piezas y en los conceptos básicos de la partida: casos de tablas, ubicación de las piezas, etc.

Este bloque es breve pero incluye la información básica imprescindible para comenzar el camino de deducción lógica de los otros conceptos relacionados con el ajedrez y que se incluyen en los otros bloques.

En general no presenta un problema para el docente su trabajo ya que los objetivos se logran mediante ejercicios que repitan los movimientos de las piezas (por ejemplo: guerra de peones).

Bloque 2: La partida

Este bloque se refiere a todo lo que se relaciona con la partida en si. Se busca que el alumno logre: elaborar estrategias teniendo en cuenta los factores de la posición, desarrollar la táctica en forma adecuada para conseguir la obtención de los objetivos planteados y desarrollar la partida en forma correcta según la fase en la que se encuentra. La mayoría de los conceptos que se presentan son posibles de conocer utilizando la lógica ajedrecística y por lo tanto no deben ser presentados por el profesor como verdades a aprender sino que deben ser trabajados en su descubrimiento y utilización para luego aportar la teoría correspondiente al tema.

Bloque 3: El mundo del ajedrez

Este bloque apunta a los elementos que rodean al ajedrez al jugar o no una partida. Dentro de este campo entran los elementos como: material escrito, la anotación, el reloj, etc.

También hay un aspecto importante que debemos tener en cuenta como lo es la historia del ajedrez: su origen y desarrollo, campeones mundiales, torneos internacionales, etc.

También se incluyen las variantes del juego (cometodo, pasapiezas, progresivo, etc.) los que sirven para variar un poco el aprendizaje, abrir la mente a nuevas ideas y desarrollar ideas o habilidades que se potencian en algunos de ellos (por ejemplo tener más en cuenta la respuesta del rival como en el cometodo).

Este bloque apunta a insertar al alumno en el mundo ajedrecístico más allá de la partida de ajedrez.

Bloque 4: Procedimientos relacionados con el quehacer ajedrecístico

Este bloque presenta los procedimientos relacionados con actividades cognitivas que el alumno desarrolla en la clase de ajedrez.

\+ **Acerca de la resolución de problemas**: se trata del planteo de una situación que requiere del sujeto una serie de acciones u operaciones para obtener su solución. Los problemas se orientan a:

- Construir nuevos conocimientos.
- Utilizar los ya adquiridos en situaciones dentro y fuera del ajedrez (transferencia).
- Aplicar conjuntamente varias categorías de conocimientos.
- El alumno será capaz de reconocer en actividades problemáticas cuál es el problema, qué datos posee, y podrá elaborar estrategias para resolverlo

\+ **Acerca del pensamiento ajedrecístico**: el alumno trabajará con conceptos, realizará análisis (de posiciones), elaborará estrategias, realizará cálculos mentales y evaluaciones de los resultados de los mismos. Manejará y desarrollará las diferentes variables relacionadas con el ajedrez teniendo como fin la mejora de su nivel de juego.

\+ **Acerca de la comunicación**: posibilita brindar y recibir información; evolucionar de las expresiones informales en el niño al lenguaje abstracto y simbólico del ajedrez.

El alumno será capaz de escuchar y comprender consignas ajedrecísticas, buscará información del juego en su medio y expondrá la forma en que logró resolver problemas ajedrecísticos

Bloque 5: Actitudes relacionadas con el quehacer ajedrecístico

Responden al aspecto valorativo (valores, normas, actitudes) que todo conocimiento conlleva y por lo tanto al compromiso personal y social que implica el saber.

*** ETICO**

- Disposición para aceptar y respetar las reglas del juego.
- Confianza en poder plantear y resolver problemas.
- Disciplina, esfuerzo y perseverancia en la búsqueda.
- Gusto por estrategias personales para resolver problemas.
- Honestidad al dar los resultados.
- Valoración del intercambio de ideas.
- Disposición para jugar con otros.
- Tolerancia y serenidad en la victoria y en la derrota.

*** SOCIO-COMUNITARIO**

- Valoración del trabajo en equipo.
- Superación de prejuicios respecto a las demás personas.
- Valoración y cuidado del material y del espacio físico que se utiliza.
- Valoración de la importancia cultural e histórica del juego.

*** CONOCIMIENTO CIENTIFICO**

- Curiosidad, apertura, duda.
- Reflexión crítica sobre las estrategias utilizadas y de los resultados obtenidos.
- Apreciación del valor del razonamiento lógico.

*** EXPRESION Y COMUNICACION**

- Valoración del uso de un lenguaje claro y preciso.
- Respeto por las convenciones de uso universal.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS POR AÑO.

Comprendidas las características de los bloques presentaremos la división de objetivos y contenidos por año.

Encontraremos en el programa objetivos (a lograr por los alumnos) y contenidos que el docente debe enseñar. La división por bloques permite una comprensión más simple de lo que se debe enseñar.

1º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

En este año el objetivo principal es que los alumnos logren llegar al fin del periodo con los movimientos de las piezas bien incorporados. También con la idea del jaque y del jaque mate aunque aún tengan problemas para lograr definir las partidas.

BLOQUE 1. REGLAS BASICAS

OBJETIVOS

Que el alumno logre:

Identificar las piezas por su nombre y forma.
Identificar la forma del tablero y sus características.
Ubicar correctamente las piezas en sus casillas iniciales.
Comprender y reproducir el movimiento del peón.
Comprender y reproducir el movimiento de la torre.
Comprender y reproducir el movimiento del alfil.
Comprender y reproducir el movimiento de la dama.
Comprender y realizar de forma correcta la coronación del peón.
Comprender y reproducir el movimiento del caballo.
Comprender y reproducir el movimiento del rey.
Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey.
Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego.
Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque.
Comprender el concepto de tablas como un empate en el juego.
Comprender, identificar y utilizar las diferentes opciones para alcanzar las tablas.
Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego.
Comprender, identificar y realizar el jaque mate en situaciones normales de juego.
Comprender la utilidad y la forma correcta de hacer el enroque.

CONTENIDOS

Las piezas.
El tablero.
La ubicación de las piezas.
El peón.
La torre.
El alfil.
La dama.
La coronación.
El caballo.
El rey.
El jaque.
Defensas ante el jaque.
El jaque mate.
Las tablas.
Casos de tablas.
El enroque.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS
Que el alumno logre:
Dominar las relaciones simples entre las piezas.
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
Comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
Comprender el valor absoluto de cada pieza según su movimiento

CONTENIDOS
El ataque y la defensa.
La partida.
El jaque mate con dama y torre.
El valor absoluto.

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS
Que el alumno logre:
Conocer y disfrutar actividades recreativas relacionadas con el juego.

CONTENIDOS
Carreras de piezas.
Ajedrez viviente.
Canciones de ajedrez.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas
Identificación de datos e incógnitas en enunciados orales de problemas.
Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Elaboración de estrategias simples de resolución de problemas.
Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico
Búsqueda de la victoria a través del logro de una importante ventaja material y del uso de los jaque mates básicos.
Consideración del tablero en zonas de mayor interés.
Consideración del movimiento del oponente en situaciones de capturas o amenazas.
Control circunstancial del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples entre las piezas.
Elaboración de estrategias simples para lograr un objetivo en el juego.
Uso de los conocimientos para interpretar de forma simple lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de pocas opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar de forma simple la posición resultante con la movida seleccionada.
Revisión simple de la movida seleccionada.
Procedimientos vinculados a la comunicación
Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística sencilla.
Denominar conceptos simples utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Uso del lenguaje del pensamiento sencillo.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.

2º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

En este segundo año, si bien se repasarán los contenidos aprendidos en el año anterior, el objetivo principal será el de proveer al alumno de las herramientas necesarias para lograr llegar al jaque mate. Para ello se insistirá con los mates básicos y con problemas sencillos en el mural.

BLOQUE 1. REGLAS BASICAS

En las primeras clases se hará un repaso de los contenidos de este bloque. El jaque mate se trabajará en situaciones problemáticas a lo largo del año. Así que en algunos casos se utilizarán los objetivos y contenidos enunciados para el año pasado.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego
Comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
Comprender y utilizar el jaque mate con dos torres en situaciones de juego.
Comprender, identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.
Comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y rey.
Comprender la importancia del centro del tablero en el desarrollo de la partida.
Dominar las relaciones de ataque y defensa entre las piezas.
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
Comprender la importancia del desarrollo de las piezas en la partida.
Comprender la importancia de la estrategia y de la táctica en el juego del ajedrez.

CONTENIDOS

La partida.
Jaque mate con dama y torre.
La pieza protegida.
Jaque mate con dos torres
El beso de la muerte
Jaque mate con dama y rey.
El centro
El ataque y la defensa.
El desarrollo
La estrategia
La táctica

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez.
Conocer, enunciar y respetar las diferentes reglas que rigen los torneos de ajedrez.

CONTENIDOS

El tatedrez.
Reglas de torneo.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas

Identificación de datos e incógnitas en enunciados orales de problemas.
Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Elaboración de estrategias simples de resolución de problemas.

Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico

Búsqueda de la victoria a través del logro de una importante ventaja material y del uso de los jaque mates básicos.
Consideración del tablero en zonas de mayor interés.
Consideración del movimiento del oponente en situaciones de capturas o amenazas.
Control circunstancial del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples entre las piezas.
Elaboración de estrategias simples para lograr un objetivo en el juego.
Uso de los conocimientos para interpretar de forma simple lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de pocas opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar de forma simple la posición resultante con la movida seleccionada.
Revisión simple de la movida seleccionada.

Procedimientos vinculados a la comunicación

Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística sencilla.
Denominar conceptos simples utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Uso del lenguaje del pensamiento sencillo.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.

3º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

En este año se continuará desarrollando el jaque mate como idea central pero se irá buscando que el juego del alumno se organice, conociendo las fases de la partida y sus características.

BLOQUE 1. REGLAS BASICAS

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Comprender, identificar y utilizar de forma correcta el peón al paso.
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.

CONTENIDOS

La captura al paso.
El jaque mate.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
Identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.
Comprender e identificar las diferentes fases de la partida.
Comprender los objetivos y las características propias de la apertura.
Comprender e identificar el jaque mate pastor.
Comprender los objetivos y las características propias del medio juego.
Elaborar estrategias sencillas en el juego.
Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
Comprender los objetivos y las características propias del final.

CONTENIDOS

La partida.
Modelos de jaque mate: pasillo, esquinita y de la tumba.
La apertura.
El jaque mate pastor.
El medio juego
La estrategia.
La táctica.
El final.

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Comprender y utilizar el sistema algebraico de anotación.
Conocer las características del reloj de ajedrez y su uso adecuado.
Conocer los diferentes ritmos de juego.
Conocer y valorar la organización institucional del ajedrez.
Conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el juego.
Conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez
Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes.

CONTENIDOS
La anotación algebraica.
El reloj de ajedrez.
Los ritmos de juegos.
La organización institucional del ajedrez.
Las categorías de los jugadores.
El ranking ELO.
Relatos de ajedrez.
El ajedrez cometodo.
Partidas modelo.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas
Identificación de datos e incógnitas en enunciados orales de problemas.
Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Elaboración de estrategias simples de resolución de problemas.
Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico
Búsqueda de la victoria a través del logro de una importante ventaja material y del uso de los jaque mates básicos.
Consideración del tablero en zonas de mayor interés.
Consideración del movimiento del oponente en situaciones de capturas o amenazas.
Control circunstancial del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples entre las piezas.
Elaboración de estrategias simples para lograr un objetivo en el juego.
Uso de los conocimientos para interpretar de forma simple lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de pocas opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar de forma simple la posición resultante con la movida seleccionada.
Revisión simple de la movida seleccionada.
Procedimientos vinculados a la comunicación
Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística sencilla.
Denominar conceptos simples utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Uso del lenguaje del pensamiento sencillo.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.

4º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

A partir de este año el juego del alumno se irá enriqueciendo con ideas tácticas sencillas como los dobles, las clavadas y los descubiertos. También se incorporan elementos relacionados con la estrategia.

Por otra parte comienza a trabajarse la historia del juego (leyenda de Sissa) para que el alumno aprecie su desarrollo desde la antigüedad hasta la actualidad.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
Comprender, identificar y utilizar los diferentes tipos de clavada.
Comprender, identificar y utilizar el doble.
Comprender, identificar y utilizar el descubierto.
Elaborar estrategias sencillas en el juego.
Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
Comprender los conceptos de: maniobra, combinación, celada y sacrificio.
Comprender y dominar el correcto uso de las torres.
Comprender e identificar los diferentes tipos de columnas.
Comprender la importancia de la séptima y octava filas.

CONTENIDOS

La partida.
La clavada.
El doble
El descubierto
La estrategia
La táctica
La maniobra, la combinación, la celada y el sacrificio.
Las columnas y las filas.

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.

CONTENIDOS

El origen del ajedrez.
El chaturanga.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas

Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Evaluación del procedimiento utilizado para resolver el problema.
Elaboración de estrategias de resolución de problemas.

Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico

Búsqueda de la victoria a través del jaque mate en el medio juego o de ventaja material suficiente.
Consideración completa del tablero.
Consideración del movimiento del oponente en toda circunstancia.
Consideración de un plan del oponente.
Control voluntario del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples y complejas entre las piezas.
Elaboración de estrategias para lograr un objetivo en el juego.
Revisión de la movida seleccionada.
Uso de los conocimientos para interpretar lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de varias opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar la posición resultante con la movida seleccionada.

Procedimientos vinculados a la comunicación

Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística.
Denominar conceptos utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Localización, lectura e interpretación de información ajedrecística (libros, revistas, diarios, Internet, etc.) en el medio ambiente que frecuenta.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.
Uso del lenguaje del pensamiento.
Utilización de métodos convencionales para comunicar jugadas

5º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

En este año se continúa el trabajo de ideas tácticas y estratégicas. En el aspecto histórico se comentarán las épocas del juego con sus características y principales exponentes.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS
Que el alumno logre
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
Comprender, identificar y utilizar la eliminación de la defensa.
Comprender, identificar y utilizar el desvío.
Comprender e identificar las diferentes estructuras de peones.
Valorar las ventajas y las desventajas de las diferentes formaciones de peones.
Elaborar estrategias sencillas en el juego.
Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.

CONTENIDOS
La partida.
La eliminación de la defensa.
El desvío.
Estructuras de peones.
La estrategia.
La táctica.

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS
Que el alumno logre
Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
Que el alumno logre conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes
Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el ajedrez.
Que el alumno logre conocer diferentes variantes del juego de ajedrez.

CONTENIDOS
Jugadores más importantes.
Partidas famosas.
Cine y ajedrez.
El ajedrez progresivo.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas

Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Evaluación del procedimiento utilizado para resolver el problema.
Elaboración de estrategias de resolución de problemas.

Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico

Búsqueda de la victoria a través del jaque mate en el medio juego o de ventaja material suficiente.
Consideración completa del tablero.
Consideración del movimiento del oponente en toda circunstancia.
Consideración de un plan del oponente.
Control voluntario del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples y complejas entre las piezas.
Elaboración de estrategias para lograr un objetivo en el juego.
Revisión de la movida seleccionada.
Uso de los conocimientos para interpretar lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de varias opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar la posición resultante con la movida seleccionada.

Procedimientos vinculados a la comunicación

Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística.
Denominar conceptos utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Localización, lectura e interpretación de información ajedrecística (libros, revistas, diarios, Internet, etc.) en el medio ambiente que frecuenta.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.
Uso del lenguaje del pensamiento.
Utilización de métodos convencionales para comunicar jugadas

6º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

En este año se continúa el trabajo de ideas tácticas y estratégicas. En el aspecto histórico se abordará el desarrollo del juego en nuestro país.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS
Que el alumno logre
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
Comprender, identificar y utilizar la desclavada.
Comprender, identificar y aprovechar la situación de una pieza mal ubicada.
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
Elaborar estrategias sencillas en el juego.
Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.

CONTENIDOS
La partida.
La desclavada.
La pieza mal ubicada.
El jaque mate.
La estrategia.
La táctica.

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS
Que el alumno logre
Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego en nuestro país.
Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes.
Conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el ajedrez.
Que el alumno logre conocer diferentes variantes del juego de ajedrez.

CONTENIDOS
El ajedrez en Argentina.
Partidas famosas.
Arte y ajedrez.
El ajedrez pasapiezas.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas

Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Evaluación del procedimiento utilizado para resolver el problema.
Elaboración de estrategias de resolución de problemas.

Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico

Búsqueda de la victoria a través del jaque mate en el medio juego o de ventaja material suficiente.
Consideración completa del tablero.
Consideración del movimiento del oponente en toda circunstancia.
Consideración de un plan del oponente.
Control voluntario del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples y complejas entre las piezas.
Elaboración de estrategias para lograr un objetivo en el juego.
Revisión de la movida seleccionada.
Uso de los conocimientos para interpretar lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de varias opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar la posición resultante con la movida seleccionada.

Procedimientos vinculados a la comunicación

Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística.
Denominar conceptos utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Localización, lectura e interpretación de información ajedrecística (libros, revistas, diarios, Internet, etc.) en el medio ambiente que frecuenta.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.
Uso del lenguaje del pensamiento.
Utilización de métodos convencionales para comunicar jugadas

1º AÑO DE SECUNDARIA

En este año se realizará un repaso de los conceptos tácticos y estratégicos aprendidos en años anteriores, tratando asimismo de profundizar y complejizar sus características. También se abordará la problemática de las tecnologías y el ajedrez.

BLOQUE 2. LA PARTIDA

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
Comprender e identificar las diferentes fases de la partida.
Comprender los objetivos y las características propias de la apertura.
Comprender la importancia de las aperturas para el jugador de torneos.
Comprender los objetivos y las características propias del medio juego.
Comprender e identificar los elementos que posibilitan el ataque al enroque.
Comprender los objetivos y las características propias del final.
Utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.

CONTENIDOS

La partida.
La apertura.
El medio juego.
Ataques al enroque.
El final.
La clavada.
El doble.
El descubierto.

BLOQUE 3. EL MUNDO DEL AJEDREZ

OBJETIVOS

Que el alumno logre

Comprender la relación entre las nuevas tecnologías y el ajedrez.
Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes.
Que el alumno logre conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez
Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el juego.
Que el alumno logre comprender la relación entre la inteligencia y el ajedrez.

CONTENIDOS

Informática y ajedrez.
Partidas famosas.
El ajedrez cometodo.
El ajedrez progresivo.
El ajedrez pasapiezas.
Inteligencia y ajedrez.
Literatura y ajedrez.

BLOQUE 4. PROCEDIMIENTOS RELACIONADOS CON EL QUEHACER AJEDRECISTICO

Procedimientos vinculados a la resolución de problemas

Identificación de los datos provenientes del tablero y su relación con la incógnita a resolver.
Evaluación del procedimiento utilizado para resolver el problema.
Elaboración de estrategias de resolución de problemas.

Procedimientos vinculados al pensamiento ajedrecístico

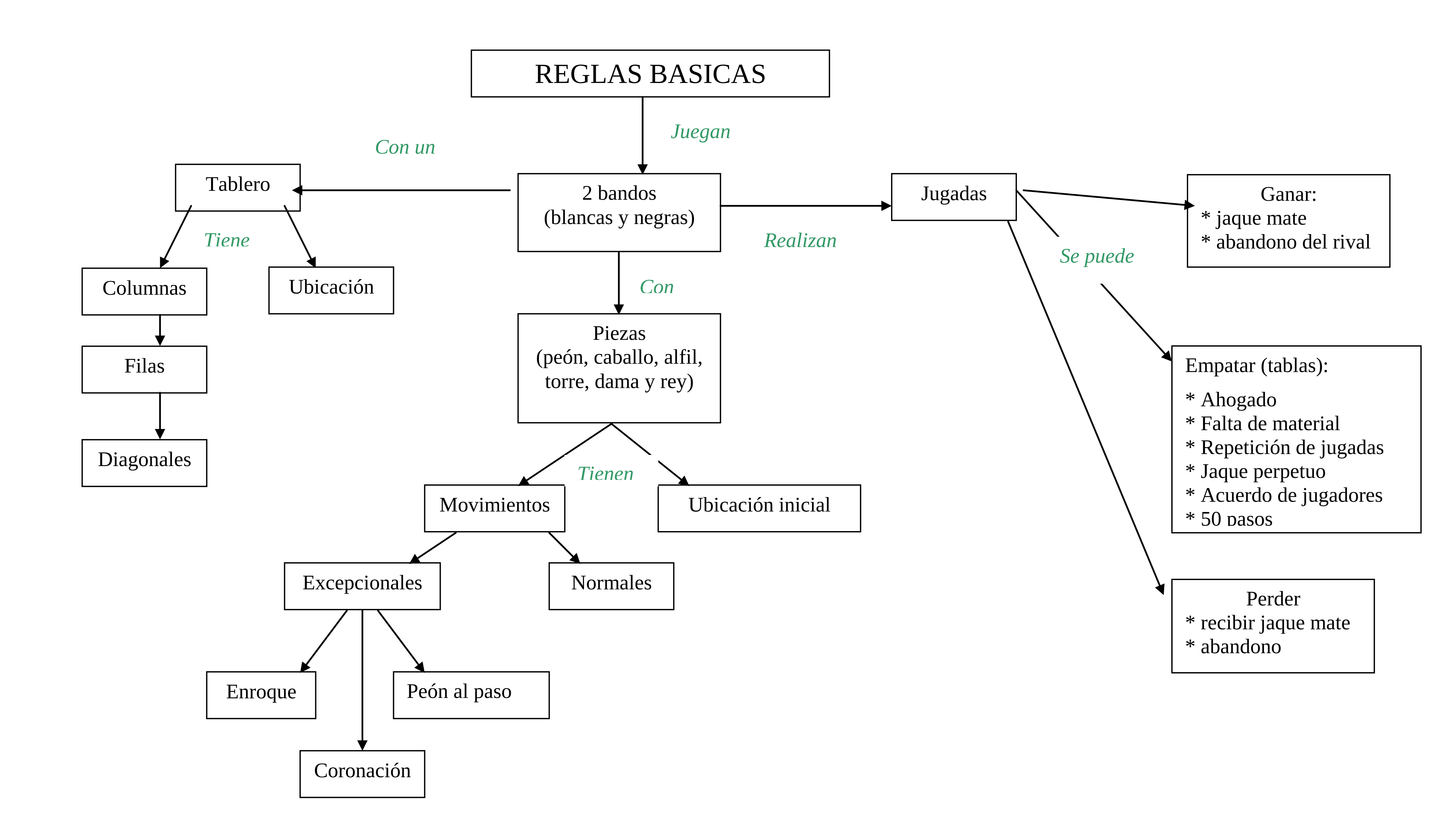
Búsqueda de la victoria a través del jaque mate en el medio juego o de ventaja material suficiente.
Consideración completa del tablero.
Consideración del movimiento del oponente en toda circunstancia.
Consideración de un plan del oponente.
Control voluntario del ritmo de juego.
Percepción de relaciones simples y complejas entre las piezas.
Elaboración de estrategias para lograr un objetivo en el juego.
Revisión de la movida seleccionada.
Uso de los conocimientos para interpretar lo que ocurre en el tablero.
Cálculo de varias opciones y sus posibles respuestas.
Uso de los conocimientos para valorar la posición resultante con la movida seleccionada.

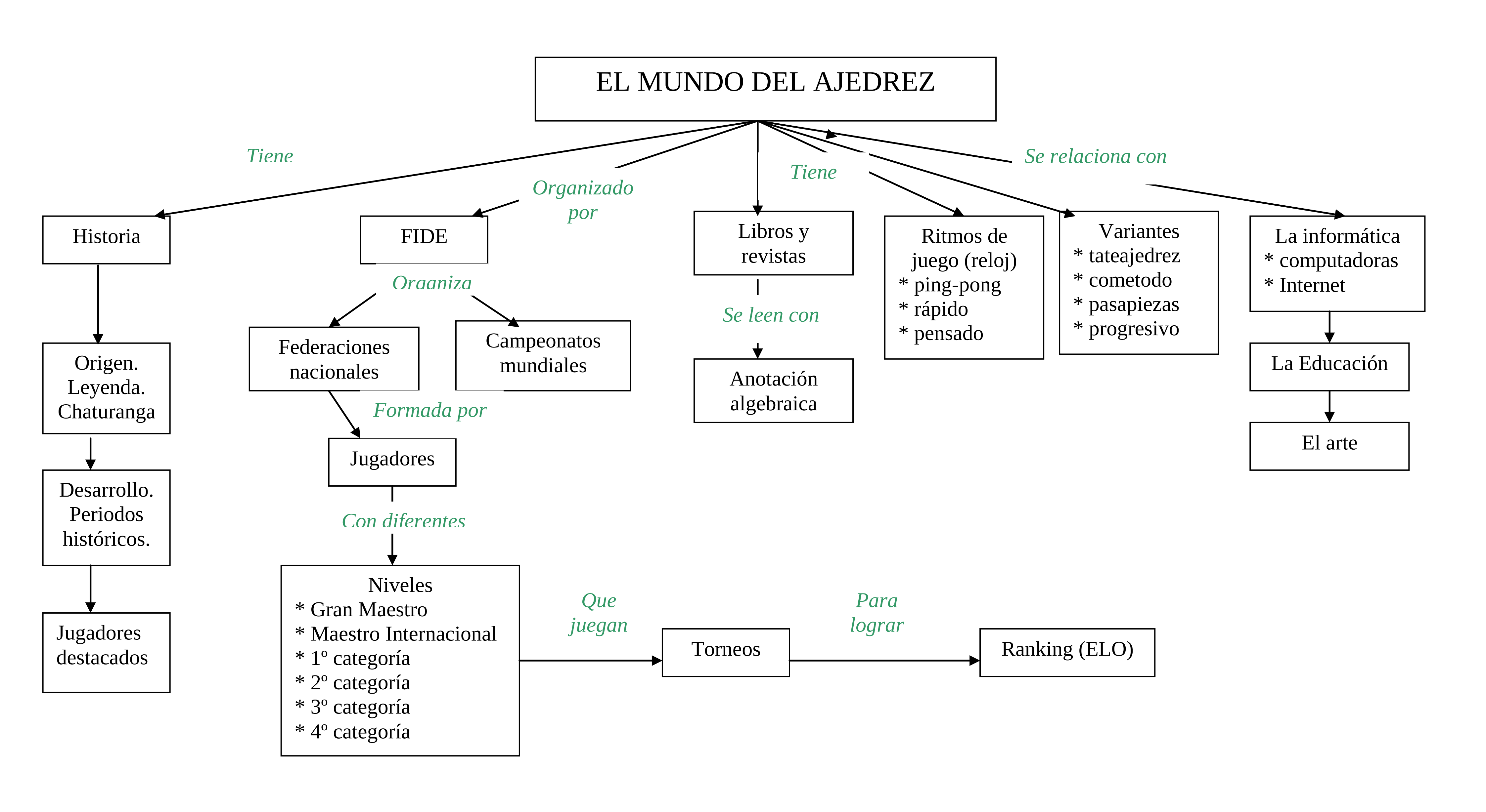
Procedimientos vinculados a la comunicación

Escucha e interpretación de consignas, enunciados de problemas e información ajedrecística.
Denominar conceptos utilizando el vocabulario ajedrecístico adecuado.
Localización, lectura e interpretación de información ajedrecística (libros, revistas, diarios, Internet, etc.) en el medio ambiente que frecuenta.
Exposición en leguaje simple de los procedimientos y resultados obtenidos en la búsqueda de un objetivo del juego.
Uso del lenguaje del pensamiento.
Utilización de métodos convencionales para comunicar jugadas

Mapa conceptual.

A continuación presentamos el mapa conceptual (o red semántica, no es la intención entrar en definiciones técnicas de lo que es cada uno) total de la materia. No está dividido por años, sólo son los contenidos a enseñar a lo largo de todo el periodo de enseñanza. Esto nos permitirá ver más claramente cómo se relacionan los conceptos y los tres bloques que consideramos ejes de la materia.


REGLAS BASICAS
Juegan
Con un
2 bandos
(blancas y negras)
Tablero
Tiene
Columnas
Ubicación
Filas
Diagonales
Con
Piezas
(peón, caballo, alfil,
torre, dama y rey)
Tienen
Movimientos
Ubicación inicial
Excepcionales
Normales
Enroque
Peón al paso
Coronación
Realizan
Jugadas
Se puede
Ganar:
* jaque mate
* abandono del rival
Empatar (tablas):
* Ahogado
* Falta de material
* Repetición de jugadas
* Jaque perpetuo
* Acuerdo de jugadores
* 50 pasos
Perder
* recibir jaque mate
* abandono



EL MUNDO DEL AJEDREZ
Tiene
Organizado por
Tiene
Se relaciona con
Historia
FIDE
Libros y revistas
Ritmos de juego (reloj)
* ping-pong
* rápido
* pensado
Variantes
* tateajedrez
* cometodo
* pasapiezas
* progresivo
La informática
* computadoras
* Internet
Origen. Leyenda. Chaturanga
Organiza
Federaciones nacionales
Campeonatos mundiales
Se leen con
Anotación algebraica
La Educación
El arte
Formada por
Jugadores
Desarrollo. Periodos históricos.
Con diferentes
Jugadores destacados
Niveles
* Gran Maestro
* Maestro Internacional
* 1º categoría
* 2º categoría
* 3º categoría
* 4º categoría
Que juegan
Torneos
Para lograr
Ranking (ELO)

LA PARTIDA

Se elabora una

Estrategia (plan)

Se concreta con la

Táctica

Realizando

- Maniobras
  - Celadas
  - Combinaciones
  - Sacrificios
- Dobles
  - Clavadas (absoluta y relativa)
  - Descubiertos
  - Desviación
  - Eliminación de la defensa

Según…

- Material
- Movilidad de las piezas
- Dominio de espacio
- Posición de los reyes

De acuerdo a cada

Fase

- Apertura — *Objetivos*
  - Desarrollar las piezas
  - Dominar el centro.
- Medio Juego — *Objetivos*
  - Dar jaque mate
  - Obtener ventaja material
- Final — *Objetivos*
  - Coronar un peón.
  - Realizar algún jaque mate Básico.

TERCERA PARTE. CARPETA DIDACTICA

Reflexiones sobre la didáctica.

Si la primera parte de este libro tiene una fuerte relación con el “El ajedrez en la escuela”, en esta se une lo expuesto en “El aprendizaje del ajedrez”. Se trata de unir la teoría pedagógica con la práctica, hecho que no suele ser nada fácil. Esto es así porque una cosa es el aprendizaje ideal realizado por un alumno con su docente y otra el trabajo real con 30 niños en un tiempo y en un espacio limitado. Una enseñanza personalizada se puede llevar a cabo con grupos reducidos, pero se dificulta con aulas numerosas. Sin embargo esto no quiere decir que las teorías no sirvan, sino que deben adecuarse para que ofrezcan un máximo rendimiento al ser llevadas a la práctica. Posiblemente en el fondo lo que aquí se presenta sea en realidad más útil que una enseñanza ideal y personalizada, ya que la realidad con la que se encontrará el docente será más parecida a la que exponemos. Por otro lado cuando las condiciones para una enseñanza más personalizada son mejores, el docente sólo tendrá que realizar cambios sencillos.

Trataremos entonces de dar algunas ideas generales que permitirán al docente comprender mejor lo expuesto. Como todo, no son verdades absolutas sino consejos que el docente puede o no tener en cuenta según su realidad de trabajo.

- Es importante remarcar la importancia de la práctica, o sea de jugar. Muchos chicos no tienen la posibilidad de hacerlo en su casa y cuando llega la clase quieren jugar. Con esto queremos decir que no es necesario enseñar algo en cada clase y después solo dar unos minutos para jugar, sino que muchas clases se dedicarán al juego (sea práctica libre, dirigida o torneo). Posiblemente la idea de “una clase se trabaja algo y la otra se juega” es útil en este caso. Los niños necesitan tiempo de práctica para utilizar los conceptos (y mejor si tienen al docente cerca) y mejorar, jugar solo 20 minutos en muchos casos ni siquiera permitirá terminar una partida. La práctica dirigida nos permite elegir el rival (por una clase) de los alumnos teniendo en cuenta el nivel (por ejemplo poner a dos chicos de nivel parejo o al contrario con cierta diferencia para que el más flojo mejore) o el sexo (ya que no suelen jugar las nenas con los varones cuando tienen libertad de elegir el rival). La práctica individual nos permitirá conocer mejor el nivel de juego de un alumno y conectarnos mejor con él, pudiendo hablar durante la partida de cualquier tema (por ejemplo ver porqué un alumno tienen problemas para conectarse con sus compañeros, etc.) siendo en algunos casos la partida simplemente una excusa. El trabajo en grupos nos permite un trabajo más acorde con el nivel de juego de los alumnos que lo integra. La exposición dialogada debe permitir la participación de aquellos alumnos más flojos y tímidos. Debemos buscar alternativas para que todos participen en forma individual o grupal (por ejemplo al buscar una jugada de jaque mate permitir que cada uno converse con su compañero de banco para intercambiar ideas, así el alumno que no se anima a hablar delante de todos, o que piensa que su idea es equivocada, puede por lo menos decirle la jugada al compañero). Finalmente recurrir al alumno monitor para pequeñas ayudas. A los niños les gusta ayudar y ponerse “en el lugar del que sabe”, cuando un alumno debe chequear un jaque mate de otro compañero se pone muy exigente en la comprobación del mismo (cosa que no suele hacer con sus propios jaque mates cuando juega) y la charla entre los 3 involucrados suele ser muy productiva.
- Siempre es recomendable repasar las cosas aprendidas en clases anteriores y relacionarlas con el tema nuevo. Debemos tener en cuenta que los alumnos faltan y que si no se repite un tema (aunque sea superficialmente) ese alumno no tendrá la oportunidad de aprenderlo.

- Las recomendaciones orales que dé el docente en las clases donde los alumnos juegan parecen útiles para recordarles jugadas, cosas aprendidas, la existencia de la cartelera, etc. Por un lado recuerdan cosas pero no son estrictas, sino que el alumno las escucha y las interpreta según sus ideas. Así, al decir que “saquen las piezas por el centro” (luego de enseñado este concepto en clases anteriores) no solo se les está recordando la idea sino que se les da libertad para hacerlo como ellos quieran. Por lo tanto es bueno “aprender” a hablarles a los alumnos dándoles ayudas, pero dejando lugar para su interpretación.
- Si bien a veces se marcará en las clases que presentaremos posteriormente, los contenidos de la cartelera deben ser una preocupación del docente. Muchas veces su uso surgirá de alguna consulta espontánea de un alumno (obviamente no programada). Por ello cada vez que lo considere necesario debe mencionar lo que allí dice para que los alumnos lo comprendan mejor. Es fácil dejarla caer en el olvido y que sea solo una decoración, perdiendo así su sentido. Debemos hacerla protagonista en las clases para que los chicos aprovechen el tener los conceptos y las ideas claramente expuestas a su vista.
- Aprendiendo sobre el aprendizaje. Es bueno que los alumnos también conozcan, obviamente a su modo y a su nivel, cómo aprenden los seres humanos. Explicarles sobre cómo se organizan los conocimientos y cómo se aprende puede ser útil para que ellos por lo menos se orienten en el camino educativo. Comentarles qué es un conflicto cognitivo, o qué son las ideas previas (siempre en un modo simple) los ayudará a comprender mejor su desarrollo intelectual.
- Sobre las técnicas y recursos. Aquí sugerimos ser creativo y variar pero sin volver a su clase un “circo de pedagogía.” No debemos olvidar que la técnica o el recurso están al servicio de lo que se enseña, cuando se vuelve el centro y “tapa” al contenido puede que no sea lo adecuado. Las clases recreativas son útiles y necesarias pero como todo, hay que saber medir la cantidad. Si el recurso novedoso ayuda a la comprensión de un contenido bienvenido sea, si es sólo por hacer una “super clase” entonces es mejor pensarlo dos veces.
- Sobre el manejo de la clase. Este punto está muy sujeto a la personalidad del docente. En mi caso creo que se trata de lograr un clima de trabajo (en realidad de juego, ¡lo que es muy difícil a veces en la escuela!) que permita una libertad (tal vez mayor que en otras horas) que facilite movimientos físicos y expresiones (al ganar o perder) pero que también tenga los límites del trabajo en una escuela. Esto no se logra en un día sino que es una tarea que el docente debe manejar y explicitar (acordar con los niños las pautas para que la clase se pueda desarrollar correctamente, ir dando libertad para ver si el grupo la sabe aprovechar y cuando hay excesos charlarlos). En el caso que se presenta la relación docente-alumno se prolongará por siete años, comenzando con pequeños de 6 y terminando cuando ya son pre adolescentes de 12 o 13. Como se comprenderá el manejo de una relación tan larga no es un tema sencillo: si se es muy estricto los niños probablemente renieguen, en un par de años, del juego, si se es demasiado permisivo al final va a ser difícil controlar la clase (el exceso de confianza a veces juega en contra). Por ello el docente siempre debe trabajar para que se puedan sacar los máximos beneficios de una clase que es un juego (no podemos sacarle al juego sus características como pueden ser el ruido, las emociones, etc.) pero que está enmarcada dentro de un ámbito, como es la escuela, que impone sus límites y controles. Así el docente debe ser consciente de este tema y manejarlo sin olvidar nunca que la relación docente-alumno es asimétrica (no somos sus pares) y que por más que enseñemos un juego nuestro lugar es el de profesor y no amigos de nuestros alumnos.
- La selección y organización de los contenidos. La misma ha sido realizada teniendo en cuenta la lógica de la materia y la capacidad de los alumnos. Si bien algunos contenidos pueden ser enseñados en momentos diferentes (por ejemplo adelantar los dobles o clavadas a tercero de la educación primaria) he preferido adoptar la idea de dar tiempo a los alumnos para que elaboren sus propias ideas a partir de la experiencia en el juego para cuando se eneseñe un concepto tenga ideas previas para relacionarlos. De todos modos si el docente considera mejor otra organización, puede variar la que se presenta.

- Recordamos que lo que se expone es en base a la experiencia personal, y como tal, es subjetivo en muchos aspectos: “no garantizo que sus alumnos se comporten y trabajen como los míos”. Su experiencia le mostrará el camino.
- El programa propuesto ha sido modificado durante estos años de trabajo. También al momento de elaborar este material ha sufrido agregados y modificaciones que se están probando “en el calor del aula”. Si esto intranquiliza al lector, no se preocupe, es probable que en el futuro sigan apareciendo cambios. La peor opción es dejar todo siempre igual. Sépalo para su tarea.
- A los ajedrecistas: sepan disculpar la falta de precisión de algunas definiciones y conceptos. Las ideas deben ser adaptadas para que los niños puedan entenderlas mejor. Por ello, en esta “simplificación”, puede haber errores técnicos que lo horrorizarán si usted, claro, se pone exigente.
- En el caso de tener que reorganizar clases debido a feriados, actos u otros eventos no “sacrifique” necesariamente las clases de juego. Ellas son muy importantes para los chicos. En definitiva algunos conceptos los pueden aprender después (y hasta elaborarlos ellos mismo jugando) en los años venideros. El jugar motiva y beneficia la clase.
- Sobre los sexos y el ajedrez. No es la idea entrar en opiniones sobre un tema que siempre genera polémica. Sólo marcar algunas cosas que el docente encontrará en su clase y que es bueno tener en cuenta. Así como en el ajedrez mundial las mujeres participan menos que los hombres (y probablemente por ello también tengan menos resultados) en las escuelas pueden pasar cosas similares. Los talleres optativos que tengo en algunas escuelas al momento de hacer este programa están todos concurridos solo por varones. Sin embargo el grado completo permite una igualdad en la participación que puede significar a veces una igualdad en los resultados. Sin embargo el mayor, al parecer y como diría la Gran Maestra Carolina Luján, espíritu “competitivo” del varón (hay que pensar que hoy por hoy los niños compiten en fútbol, rugby, tenis, y en cuanto juego real o virtual tengan) lo lleva a ser más obsesivo y exigente con el juego. La menor importancia que dan a veces las niñas (piensese en los juegos que juegan las niñas en su vida cotidiana) al ganar o perder tal vez juegue en contra en una actividad como esta. En los torneos internos los varones suelen ocupar en mayores ocasiones los primeros lugares. Sin embargo no son pocas las nenas que compiten en igualdad logrando muchas veces posiciones destacadas en las competencias. Lo que nos importa aquí, desde la didáctica, es que el docente motive y desarrolle el espíritu de superación (más que de competencia) tanto en nenas como en varones. Que destaque a aquellas alumnas que logran resultados importantes en el aula (o fuera de ella) y que no permita las expresiones que menoscaben la capacidad de las niñas para jugar (tanto cuando vienen de los varones como de ellas mismas). Cuando en un grupo hay varias niñas que juegan a un buena nivel, no existe la idea de que los varones son mejores jugando, y creo que así es como debería ser en todas las clases.
- Existe una amplia variedad de acciones que a los alumnos les gusta hacer y que el docente puede “utilizar” para motivar alumnos, lograr mejorar conductas o simplemente mantenerlos alegremente ocupados. Algunas de ellas son: armar las piezas en el mural, llevar juegos de un salón a otro, borrar el pizarrón, anotar en el pizarrón el valor de las piezas, repartir y retirar fotocopias, etc. Sea justo y no haga que siempre sean los mismo alumnos los que la realicen.

Sobre la teoría y la práctica (bloque 4 del programa).

Trataremos ahora de comprender mejor lo explicado en el libro “El aprendizaje del ajedrez” visto desde la didáctica.

Las ideas previas. Los alumnos elaboran, desde el momento en que aprenden las reglas básicas, sus propias ideas que utilizan cuando juegan. Esas ideas suelen ser parecidas en la mayoría de los alumnos y las podemos identificar cuando jugamos con ellos o simplemente nos movemos por la clase viendo sus partidas. Es a partir de estas ideas que debemos trabajar, a veces modificándolas totalmente y otras veces como base para las nuevas que aparecerán. Sin embargo una de las características principales de esas ideas previas es su resistencia al cambio, muchas veces hará falta mucho esfuerzo para que se modifiquen y evolucionen, por lo cual no debe sorprenderse, por ejemplo, si a la clase siguiente de trabajado el concepto de centro los alumnos siguen comenzado sus partidas por los costados. Paciencia.

La motivación. Para lograr el cambio conceptual y la mejora de las ideas de los alumnos debemos tener un aliado fundamental: la motivación. Muchas veces encontraremos alumnos con una fuerte motivación intrínseca. A ellos les gusta el juego y quieren mejorar: tienen metas (ganar torneos por ejemplo) y fuerza para realizarlas, así como un buen concepto de si mismos como jugadores. Por otro lado, especialmente en el trabajo con grado completo, solemos tener alumnos poco interesados en el juego. Aquí como docentes podemos favorecer la aparición de la motivación tomando ciertas medidas: una clase agradable donde el alumno se sienta cómodo y “jugando”, una atención especial por nuestra parte para que, a través de acciones adecuadas, logren mejorar sus expectativas, la elección de metas realistas y el destacar sus logros por pequeños que puedan parecer. Muchas veces alcanza que un alumno acostumbrado a perder gane dos o tres partidos para que aparezca mágicamente el gusto por el juego.

El cambio conceptual. Como se expuso en el libro mencionado existen diferentes mecanismos que pueden favorecer el cambio conceptual. Así, en algunos casos utilizaremos, por ejemplo, la analogía para que el alumno comprenda mejor lo explicado. Sin embargo el mecanismo más útil a nuestro entender es el conflicto cognitivo. Cuando las ideas del alumno chocan con la realidad, que le dice que lo que hace está mal (no da los resultados esperados), deberá modificar sus ideas. Así es que como docentes debemos promover estos conflictos a través de ejercicios en el mural, práctica con alumnos más avanzados, cuestionamientos orales, etc. Con el tiempo el alumno creará una nueva teoría que pueda comprender, resuelva sus problemas y propicie nuevos aprendizajes.

Las habilidades y capacidades del pensamiento ajedrecístico. El objetivo del juego irá evolucionando con la práctica y el aprendizaje de nuevos conocimientos. El docente no debe apresurarse para que evolucione demasiado rápido ya que cada etapa aporta lo suyo. Nuestro trabajo será crear conflictos cognitivos que vayan aprendiendo en el alumno las nuevas ideas. Si un alumno juega a comer, los ejercicios de jaque mate lo llevarán a modificar su idea, si un alumno juega solo a dar jaque mate, ejercicios de ganancia de material lo harán comprender que una ventaja puede ser suficiente para lograr la victoria.

La percepción del tablero. También evolucionará con la práctica. Podemos ayudarlos insistiendo en que miren todo el tablero. Así, ejercicios en el tablero mural donde piezas alejadas (por ejemplo de donde se hace jaque mate) sean fundamentales (por ejemplo ayudando a la pieza que da mate) pueden ayudar a desarrollar una visión total del tablero.

El movimiento del oponente. Cuesta mucho desarrollar en el alumno la idea de que debe tener en cuenta la movida del rival y que ella debe ser aceptable (no una jugada errónea). Diferentes tipos de problemas en el mural (por ejemplo de jaque mate en dos) así como recomendaciones orales al momento de jugar, pueden ayudar a desarrollar esta habilidad.

La interacción entre las piezas. Es otra de las habilidades que se desarrollan con la práctica. Como docentes debemos promoverla en ejercicios en el mural explicando los ataques y defensas que se producen en el mismo.

La elaboración de estrategias. En su rapidez por mover, los planes de los alumnos son muy sencillos y con muchos defectos. Es una habilidad difícil de desarrollar. Para ello realizaremos clases cada año que apunten a la elaboración de estrategias. Sin embargo los resultados se toman su tiempo ya que son conceptos un tanto abstractos para los alumnos.

Los conocimientos del juego. Este es uno de los puntos más complejos. Debemos entender la naturaleza de los contenidos que enseñamos: una cosa es el bloque de reglas básicas, otra el de la partida y otra el del mundo del ajedrez. En el primer caso se trata de información que no es deducible, el reglamento de ajedrez está compuesto por datos arbitrarios. El alumno no va a comprender o a deducir el movimiento del caballo mirándolo. En este caso el profesor deberá recurrir a explicaciones grupales y a la práctica para fijar el procedimiento. Otro tanto ocurre con el bloque el mundo del ajedrez. Si embargo el bloque “La partida” sí es un bloque donde los conceptos se pueden trabajar de forma más creativa. Así como no tendría gracia que los alumnos deduzcan el movimiento del alfil mirando el tablero, tampoco tendría gracia presentar una clavada y explicarla sin permitir que los alumnos tengan la oportunidad de descubrirla ellos mismos. En este bloque se insistirá hasta el cansancio en las clases con dos conceptos que se consideran fundamentales: la estrategia y la táctica. Cada vez que se enseñe algo se los traerá para permitirle al alumno organizar mejor sus ideas y poder conectar lo nuevo con lo que ya se sabe. Se buscará que el concepto sea comprendido y relacionado con las ideas previas, para que ese conocimiento conceptual, como ya se aclaró en el libro el aprendizaje del ajedrez, sirva de base al conocimiento procedimental. Es más sencillo reconocer una clavada cuando se la comprende claramente que cuando es una idea difusa o poco clara. Por ello cuando se trabajan conceptos deducibles el docente debe dar lugar a la participación de los alumnos antes de dar una explicación acabada del nuevo concepto y realizar su ejercitación para depurar el procedimiento y volverlo más eficiente.

El manejo del tiempo. Los alumnos juegan de manera apresurada. Poco podemos hacer para obligarlos a volver más lento su juego. Sin embargo la mejora en las diferentes habilidades lleva a cierta tranquilidad al momento de jugar. Así y todo, el apuro por ganar hace que alumnos que tienen suficientes conocimientos, sigan jugando rápido (ya que dominan de forma más automatizada muchos conocimientos y procedimientos) y que el juego lento quede para partidas importantes (por ejemplo de torneos).

El proceso de selección de jugadas. A través de la cartelera podemos orientar al alumno sobre cómo mejorar este proceso. Definir sus partes (por ejemplo: ¿Qué es la observación? ¿Qué es analizar?) ayudará a comprenderlo mejor. En la práctica, cuando los alumnos pasan a resolver un problema en el mural, podremos cuestionarlos sobre cómo llegaron a tal elección y, si los tiene, analizar sus errores de proceso: deficiencias en la observación del tablero, un análisis pobre, la falta de una estrategia adecuada, error en el cálculo de las jugadas, una elección errónea o la falta de revisión.

El aprendizaje significativo. Finalmente destacamos que debemos lograr las condiciones necesarias para que se produzca un aprendizaje significativo. El alumno debe estar motivado por aprender, lo que le presentamos debe tener coherencia y ser posible de relacionar con lo que el alumno ya sabe. Por esto los docentes debemos motivar al alumno, tener un orden lógico en lo que enseñamos, tender puentes entre lo que el alumno sabe y lo que estamos enseñando. Cuando trabajamos un tema nuevo podemos repasar otros conocidos por los alumnos para que así logre ubicar el nuevo concepto en su red de conocimientos. Si enseñamos qué es la estrategia y su relación con la táctica, y luego trabajamos problemas con clavadas, primero refrescaremos los conceptos explicados con anterioridad. Y al agregar dobles volveremos a activar esa red para ubicarlo como un par de la clavada que están subordinados a la táctica y esta a su vez a la estrategia. Así iremos logrando una red de conceptos unidos fuertemente y con coherencia que le permitirá al alumno utilizarla mejor al momento de jugar.

Por todo lo explicado el docente debe estar atento al trabajar en la clase ya que no podemos decir cuándo se podrán trabajar tal o cual idea. Dependerá de lo que pase en su clase que sea el momento de parar y apuntar a motivar, a desarrollar las habilidades, a mejorar el proceso, etc.

El trabajo con las actitudes (bloque 5 del programa).

Las actitudes deben ser trabajadas en forma continua. Muchas son las situaciones no programadas en las que pueden ser tratadas, por ello solo daremos algunas ideas generales sobre cómo abordar este tema.

El docente lo puede trabajar en forma:

- **Individual**: llamando al alumno y hablando con él sobre una mala actitud demostrada
- **Conjunta**: en el caso que haya sido un problema entre dos o más alumnos.
- **Grupal**: hablando con todo el grupo sobre el problema suscitado, evitando presentar al alumno que se ha equivocado como “a castigar” y tratando más bien que todo el grupo aprenda sobre cómo comportarse correctamente.

Por ello recomendamos al docente cada vez que se produzca una situación que lo amedite tratar las actitudes que correspondan. Algunos ejemplos pueden ser:

- Si un alumno pierde una pieza insistir con la importancia de cuidar el material (contar las piezas antes de guardarlas).
- Al resolver un problema en el mural insistir con que los alumnos más avanzados respeten el tiempo de los demás y les permitan así también resolverlos.
- Si un alumno tiene una expresión inadecuada al ganar insistir con que hay que saber ser buen perdedor y buen ganador.
- Cuando un alumno de buen nivel juega con uno más flojo pedirle que al finalizar la partida le señale algunos de los errores cometidos.
- Cuando un alumno no quiere jugar con otro (por el motivo que sea) insistir que es necesario jugar con todos los compañeros evitando que nadie se sienta mal o discriminado.
- Al jugar una partida en grupo en el mural si un alumno se equivoca insistir con que es un equipo y que es mejor apoyar al compañero que criticarlo para que pueda dar lo mejor de si.
- Si un alumno no deja ordenado el lugar utilizado (las sillas y el banco en la posición que estaban) o no ayuda a guardar el juego a su compañero insistir con la importancia de cuidar el material utilizado y dejar ordenado todo para la clase que viene.
- Si un alumno piensa que “va a perder seguro con tal rival” insistir con que el esfuerzo y la perseverancia harán que cualquier día (ese u otro) la victoria puede llegar.
- Si un alumno se confía ante un rival supuestamente más débil insistir con que el exceso de confianza y el subestimar al rival pueden ser malos consejeros y llevarlos a una derrota inesperada. Siempre hay que respetar al rival y hacer el mejor esfuerzo en cada partida.

Como queda claro estos comentarios suelen ser más comprendidos por los alumnos cuando se dan en una situación concreta que explicarlos una vez y luego dejarlos caer en el olvido. Estará en la habilidad del docente trabajar en forma paralela los contenidos ajedrecísticos y las actitudes en su alumnado.

La carpeta didáctica

A continuación presentaremos la carpeta didáctica para trabajar clase por clase con los alumnos.

Obviamente es imprescindible que el docente no solo esté capacitado para su tarea sino que también esté al tanto de el material que circula tanto por librerías como por Internet u otras fuentes. Afortunadamente cada vez existe más material publicado sobre enseñanza del ajedrez el cual debemos analizar y extraer las actividades que creamos más convenientes. Nuestro ojo crítico docente nos debe acompañar para hacer los cambios y ajustes que consideremos necesarios para adecuarlos a nuestro trabajo. En este caso podrá encontrar el lector en la bibliografía diferentes libros de los cuales hemos extraído técnicas y/o recursos que consideramos valiosos.

La carpeta didáctica que se presenta es mucho más detallada de lo que en realidad debería ser, para que el docente nuevo entienda mejor no solo lo que debe hacer, sino lo que puede encontrar como respuesta por parte de sus alumnos. Insistimos en que cada maestro debe poner su impronta personal y cambiar lo que crea necesario de las clases propuestas.

Algunas clases se repiten (por ejemplo las de torneo o las introductorias). De todos modos recomendamos al lector leer todas ya que a veces incluyen pequeños cambios o se menciona algún tema recientemente enseñado.

Seguidamente se muestra el formato presentado para presentar las clases, para una mejor comprensión del mismo por parte del docente.

El formato de las clases

Cada clase presentada mostrará el siguiente formato:

CLASE Nº		BLOQUE		TIPO DE CLASE
OBJETIVO				
CONTENIDO				
MATERIAL				
ACTIVIDAD				
CUADERNO				
CARTELERA				

El **número de clase**. Serán 40 para el primer ciclo y 20 para el segundo ciclo y el primer año de secundaria.
El **bloque** que se trabaja, con su número y nombre. Hay veces que la clase puede contener más de uno pero pondremos el que es más importante a nuestro parecer, para esa clase. Puede que no aparezca en algunos casos como la presentación de la materia.
El **tipo** de clase: para orientar al docente sobre cómo es la clase. Pueden ser:

- APRENDIZAJE: se enseña un nuevo concepto.
- PRACTICA: de ejercitación o juego.
- RECREATIVA: incluye una actividad de entretenimiento.
- ORGANIZATIVA: aquellas clases por ejemplo de comienzo de año o de cierre donde se ponen pautas y se sacan conclusiones del trabajo realizado.
- REPASO: en la que se verán cosas ya aprendidas para fijarlas, corregirlas o mejorarlas.

El **objetivo.** Donde se aclara qué se busca que el alumno logre (objetivo ya enunciado en el programa correspondiente a este año en forma grupal) en esta clase.
El **contenido** de la clase.
El **material** necesario para desarrollarla.
La **actividad** que se realizará (en forma general).
El **desarrollo** de la clase explicado con detenimiento.
Lo que se trabajará en el **cuaderno** (copiado en el pizarrón para primer ciclo, y a través de dictado para el resto).
Lo que se trabajará en la **cartelera**.

Planilla de temario.

Es muy útil llevar un control de lo trabajado en cada clase ya que los grupos no siempre van parejos. Por ello presentamos una planilla específica para ese fin.

Como podrá ver en ella registraremos:

- El año de trabajo.
- El colegio en donde desarrollamos la tarea.
- El grado al cual refiere la planilla.
- La maestra/o que está a cargo en forma titular del mencionado grupo.
- El día en que se desarrollan las clases.
- El horario.
- El número de clase.
- La fecha de la misma.
- El tema tratado.
- Cualquier observación que el docente considere importante (por ejemplo: reforzar en la clase siguiente los mates básicos, charlar para la próxima sobre alguna actitud vista en esta clase, etc.).

Esta planilla nos permitirá organizarnos mejor y tener una idea de los contenidos trabajados durante el año.

TEMARIO DE CLASES

AÑO: ....   COLEGIO: …………………………………..

GRADO: ....   MAESTRA/O: ....

DIA: ....   HORARIO: ....

Nº	FECHA	TEMA	OBSERVACIONES

1º año

EDUCACION PRIMARIA

1º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

El alumno de primer año.

Veamos algunas características generales del alumno de primer año:

Forma de jugar.

El alumno comenzará su camino en el aprendizaje. En este año podemos encontrar niños que ya saben mover las piezas, otros que dicen saber moverlas (y probablemente lo hagan con errores) y muchos sin conocimientos sobre el juego. Es probable que encontremos alumnos con reales dificultades para incorporar los movimientos de las piezas, tal vez porque no tienen la madurez suficiente para hacerlo. Se supone que a lo largo del año esto se irá remediando, tanto el trabajo del docente como la práctica con sus pares harán que los errores se vayan corrigiendo. El profesor debe estar muy atento a estos alumnos ya que muchas veces son callados y no comentan sus dificultades. Es normal escuchar la frase "profe, me hace trampa" cuando un alumno que sabe jugar, lo hace con otro con dificultades. Obviamente su intención no es hacer trampa sino simplemente no ha entendido cómo mover las piezas, lo cual debemos hacer notar a todo el grupo evitando la fea palabra "trampa" entre compañeros.
El juego de los alumnos de primer año cuando han aprendido a mover todas las piezas será desorganizado, con poca relación de piezas, una pobre conciencia del oponente, planes generales y con una táctica deficiente. No hay que desesperarse, es el comienzo del camino.

Actitudes.

- **Actitud frente al juego**: en general el alumno de primer año es entusiasta para casi todo, y más aún si se trata de un juego. A este nivel el ajedrez aún no tiene la "carga" social de juego difícil o "aburrido". Si el docente sabe llevar la clase en forma amena (no hace falta ser un payaso ya que los niños pequeños se ríen de casi cualquier cosa) no tendrá problemas en cuanto a la actitud para aprender a jugar.

- **Independencia**: los alumnos pequeños son muy dependientes del profesor. Le preguntarán todo: con qué color escriben, si pueden usar fibra en los dibujos, cómo deben sentarse, si pueden empezar a trabajar, etc. También esto se notará en el juego: continuamente consultarán por dudas al momento de mover, si la jugada está bien, si está en jaque, etc. En un primer momento estaremos atentos a todas sus dudas, con el correr del año insistiremos en que "traten de jugar sin llamar al profesor, resolviendo sus dudas entre ustedes, cuando no pueden hacerlo, me llaman." Este punto está muy relacionado con la personalidad de cada alumno, aquellos inseguros nos llamarán de forma constante, los más seguros jugarán con más confianza (aunque cometan errores).

- **Organización**: este es un punto complicado en el comienzo. Los chicos pequeños son desorganizados y "no saben qué hacer" en una clase nueva como esta. Por ello debemos poner pautas (que se explicitarán a lo largo de las clases presentadas) sobre cómo sentarse para jugar, cómo trabajar con el mural, cómo cuidar las piezas, etc. Es un punto importante y que sentará las bases para el trabajo ordenado de los próximos años.

Consideraciones didácticas:

En este año se recurrirá a cuentos, dibujos y canciones ya que los alumnos pequeños necesitan más estímulos entretenidos. Recordemos que el periodo de atención en los pequeños es bastante reducido. Luego de 20 minutos de trabajar en el mural comienzan a dispersarse en su atención. Por ello el docente debe variar las actividades si considera que el grupo "está aburrido".

Tal vez le parezca que el ritmo de aprendizaje de las piezas es muy lento. Si lo considera mejor (por la realidad de su grupo) este se puede acelerar. Sin embargo es bueno tener presente que hay muchos chicos que tendrán grandes dificultades para comprender el movimiento de todas las piezas (y como se dijo, muchas veces no lo dicen) y que si el docente se apura mucho, ellos quedarán muy regazados. Como siempre el trabajo en pequeños grupos ayudará a paliar este problema, pero no es buena idea (especialmente en las primeras clases) dejarse llevar por el ritmo de los más adelantados o con mayor facilidad para aprender el juego. También hay que tener en cuenta que en las primeras clases no solo se aprende a mover las piezas sino también a organizarse para jugar (tanto en el mural como en los tableros), la dinámica del juego (respetar el turno), el cuidado del material, etc.

Objetivos de 1º año.

Bloque 1.
Este bloque será el centro del trabajo en este año. Los alumnos deberán culminar el ciclo con los movimientos aprendidos, el jaque mate y el enroque.

Bloque 2.
La práctica: en la primera parte del año se jugarán juegos de "pre-ajedrez" (con sólo algunas piezas). En la segunda mitad la práctica será con todas. Pondremos el acento en que los alumnos muevan bien las piezas, ya que el jaque mate todavía les costará bastante y deberemos ayudarlos para que definan los partidos. El jaque mate con dama y torre será muy importante en este sentido. También el valor de las piezas ayudará para saber quién va ganando.

Bloque 3.
Tendrá sólo pequeñas actividades recreativas.

Bloque 4.
Comenzaremos a trabajar con la secuencia "observo-pienso-muevo" de la cartelera. Daremos definiciones de los conceptos "observo" y "pienso" que sean entendibles a los alumnos. Cuando juegan insistiremos en que no se apuren, que miren todas las piezas, que piensen en porqué el rival movió esa pieza, etc. En este año no podemos ser muy exigentes en este bloque ya que muchos alumnos estarán "luchando" con las dificultades que les ocasionan "los movimientos de todas esas piezas en el tablero."

Bloque 5
En este bloque suele haber bastante para trabajar en este primer año. El cuidado del material, el respeto de las reglas, el jugar con todos, el no burlarse al ganar, ni exagerar al perder, son algunas de las muchas actitudes que se verán durante el año y que el docente debe tratar cuando surjan a la luz.

Nota a los padres.

Esta nota será pegada en el cuaderno de ajedrez el primer día de clases (ver la clase Nº 1). Cada año la iremos modificando adecuándola a los objetivos de ese ciclo.
Cuando la entreguemos en primer año haremos una mención de qué se trata. Cada año profundizaremos con los alumnos (obviamente los alumnos más grandes podrán comprender mejor lo que se explica) al hablar especialmente de los aspectos referidos a las habilidades intelectuales y a las actitudes.

SEÑORES PADRES: El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales **(como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria)** que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.
En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

El objetivo del año será lograr que todos los alumnos aprendan los conocimientos básicos del juego.

Los contenidos principales a trabajar son:

- El movimiento de las piezas.
- La coronación.
- El jaque y el jaque mate.
- Las tablas.
- El valor de las piezas.
- El enroque.

Cada alumno debe traer:

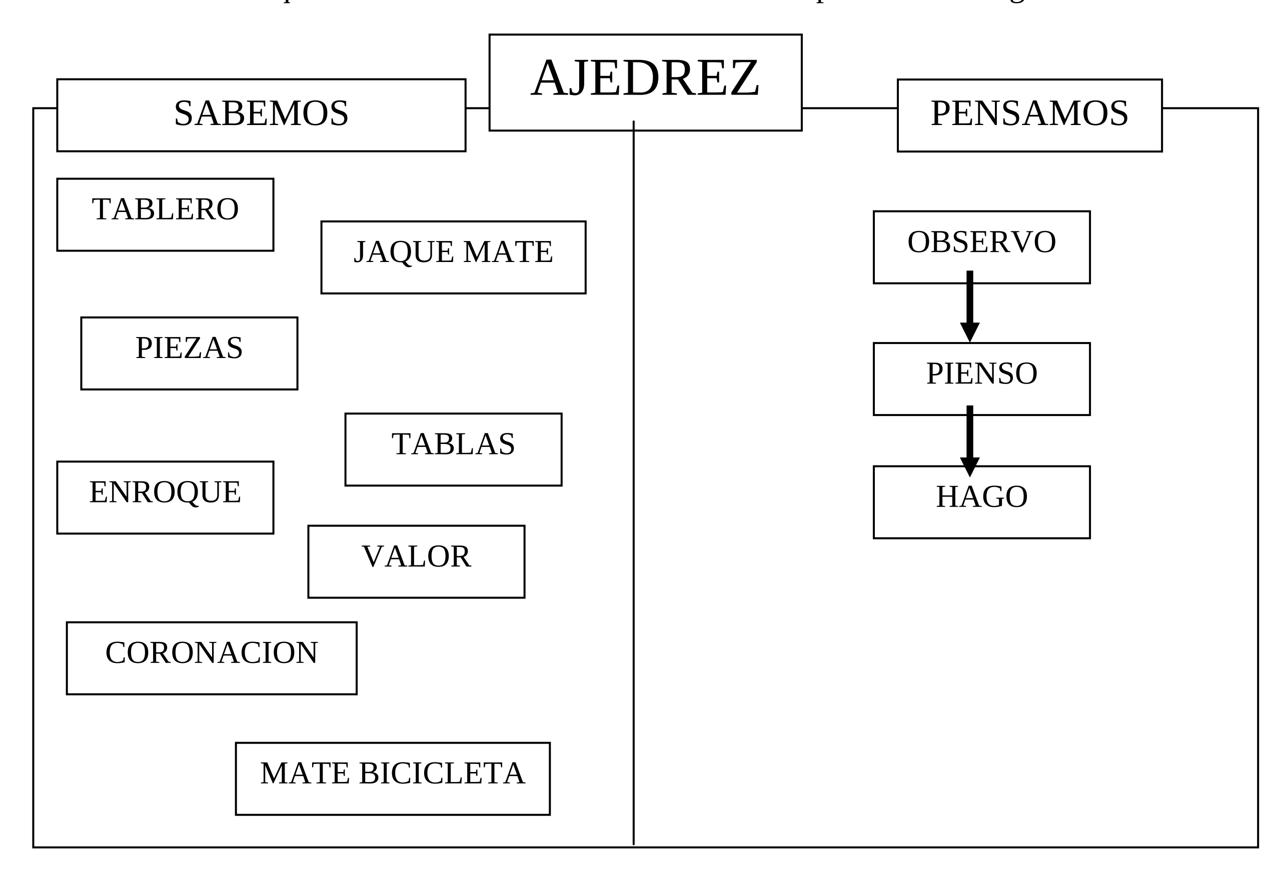
- Juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Un cuaderno.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



En el sector SABEMOS se colocarán los contenidos aprendidos relacionados con el juego.
En la sección PENSAMOS se colocarán los 3 carteles mostrados. Estos conceptos deben ser trabajados en las diferentes clases. El docente llamará la atención sobre la importancia de observar el tablero (para darse cuenta qué pasa), pensar qué jugadas se pueden hacer y por último hacerla. En general los alumnos de este año son proclives a mover rápidamente sin analizar demasiado y es por ello que el docente debe encargarse que estos conceptos sean trabajados a lo largo de todo el año.

Presentamos el aprendizaje de las piezas siguiendo un orden que, en general, suele ser bien aceptado por los niños. Sin embargo este orden puede ser cambiado si el profesor considera mejor otro método. Por ejemplo: algunos docentes prefieren enseñar el rey y el jaque mate antes de el alfil y el caballo (peones, torre, dama y rey). Esto hará que los alumnos jueguen con una menor cantidad de piezas lo cual facilitará la concreción de jaques y del jaque mate. De hecho una de las clases después de enseñadas todas las piezas será jugar sin caballos y sin alfiles y el número de jaque mates crece significativamente. Sin embargo esta es una elección del docente ya que al final del año todos llegarán con los mismos contenidos aprendidos. Podrá probar las dos formas y elegir la que mejores resultados le dé.

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

CLASE Nº	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	EL NOMBRE DE LAS PIEZAS
3	EL TABLERO. UBICACIÓN DE LAS PIEZAS
4	EL PEON
5	EL PEON
6	EL PEON
7	EL PEON
8	LA TORRE
9	LA TORRE
10	LA TORRE
11	EL ALFIL
12	EL ALFIL
13	EL ALFIL
14	LA DAMA
15	LA CORONACION
16	EL CABALLO
17	PRACTICA EN TABLEROS
18	EL REY
19	EL JAQUE
20	PRACTICA EN TABLEROS
21	EL JAQUE
22	JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE
23	PRACTICA EN TABLEROS
24	LAS TABLAS
25	EL JAQUE
26	JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE
27	JUEGO SIN CABALLOS NI ALFILES
28	VALOR DE LAS PIEZAS
29	PRACTICA DIRIGIDA
30	PARTIDA EN MURAL
31	PRACTICA EN TABLEROS
32	EL JAQUE MATE
33	PRACTICA EN TABLEROS
34	JUEGO EN EL PATIO
35	EL ENROQUE
36	PRACTICA DIRIGIDA
37	CANCIONES
38	REPASO
39	PARTIDA EN MURAL
40	CIERRE DE AÑO

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	Mural. Cuaderno. Juegos de ajedrez. Cartelera.
ACTIVIDAD	Charla presentación.

Antes de la clase recomendamos tener armado la cartelera (aunque sin carteles).
Siempre es bueno pedir a la docente a cargo (tenga en cuenta este consejo para todos los grados) que antes de comenzar la clase los chicos tengan todo guardado, incluyendo el material de ajedrez, “el banco limpio”. Ya que sino los alumnos pierden tiempo de la clase guardando las cosas (cuando no terminando de copiar algo) o sacarán el juego y se distraerán con él, sin mencionar que cuando el docente le pida que lo guarde se le caerá y perderá unos 5 minutos más para recoger las piezas.
Al ser la primera clase el docente presentará la materia.
Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:

- La conducta necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.
- Cuál es el objetivo de enseñar ajedrez en la escuela. Consultados los alumnos rápidamente alguno siempre responde que es un juego para pensar. El docente insistirá en que los alumnos entiendan mejor qué es pensar y porqué es bueno desarrollar la inteligencia. Podemos plantear un paralelismo (con dibujo en el pizarrón incluido) sobre la utilidad de la clase de educación física para desarrollar el cuerpo y la de ajedrez para desarrollar el cerebro (que también necesita ejercitarse para desarrollarse y “estar en forma”).
- El cumplimiento con el material: traer todas las clases el juego y el cuaderno de ajedrez (mostrar algunos que hayan traído los niños). Pondremos el acento en el cuidado del material: traerlo rotulado con los nombres y se deben contar las piezas al guardarlo. También se mostrará el tablero mural.
- Finalmente puede tomar lista y preguntar a cada uno si sabe jugar o no, si tienen hermanos en la escuela (que ya saben) o si en casa alguien sabe jugar.

Tenga en cuenta que muchas veces los niños levantarán la mano para hacer comentarios personales (puede ser sobre su casa, sus vacaciones, su mascota, la enfermedad de un tío, etc.). No debemos sorprendernos aunque podemos insistir en que piensen siempre primero lo que van a decir y que intervengan en la clase con comentarios relacionados con el ajedrez.

CUADERNO

Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. En el caso de quedar tiempo se puede hacer la carátula de ajedrez. El profesor escribirá en el pizarrón “AJEDREZ”, y los alumnos copiarán, pudiendo luego hacer un dibujo alusivo.

CARTELERA

Se mencionará cuál será el uso que se le dará a la cartelera (“pondremos las cosas que iremos aprendiendo para que las tengan más presente”) aunque sin entrar en muchos detalles.

CLASE Nº	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre identificar las piezas por su nombre y forma.
CONTENIDO	Las piezas.
MATERIAL	Piezas de ajedrez (del mural y comunes). Cuaderno. Cartelera.
ACTIVIDAD	Presentación de las piezas. Juego.

En esta clase les pediremos a los alumnos que saquen sus juegos. En general en primer grado los niños suelen ser muy cumplidores (inclusive más que ellos mismo en los años siguientes) probablemente porque cuentan con un mayor control de los padres al momento de armar la mochila. De todos modos si no tienen un juego cada uno pueden trabajar con el compañero de al lado compartiendo el material. Obviamente en el caso de haber alumnos sin juegos el docente podrá reacomodar a otros alumnos (con juego) para que todos puedan participar de la actividad.

Luego el profesor levantará las piezas de su juego (recomendamos el orden de lo más fácil a lo más difícil: caballo, torre, peón, rey, dama y alfil) preguntando quién conoce el nombre de la pieza elegida. Seguramente algún alumno lo dirá (levantando la mano primero) en forma casi inmediata. De no ocurrir el docente podrá dar pistas sobre que es o decirlo directamente. Ahora cada alumno deberá levantar en su mano la misma pieza de su juego. Hay que tener en cuenta que en este caso los alumnos llevan su juego de ajedrez y que existe una (verdaderamente) increíble variedad en los tamaños y en las formas de las piezas de los distintos juegos. Por ello el docente pasará banco por banco inspeccionando que haya sido levantada la pieza correcta y comentando con los alumnos las diferentes características que tienen. Es necesario tener especial atención con el alfil ya que se suele confundir con otras piezas (especialmente la dama) en algunos juegos, aparte de ser una pieza poco asimilable o entendible a los conocimientos de los niños (es difícil definirla cuando en diferente países recibe diferentes nombres y “oficios”). En el caso de la “dama” podemos aceptar que la llamen “reina” ya que la conocen más fácilmente de este modo y a nuestros efectos pedagógicos no reviste mayor problema

Luego de presentadas y repasadas comenzará el juego en busca del campeón mundial de “levantamiento de piezas”. El profesor pide a los alumnos (y certifica) que pongan sus piezas mezcladas en el medio del banco. Acto seguido irá pidiendo una a una las piezas enseñadas en diferente orden al presentado. Obviamente para que el juego sea más entretenido el profesor recurrirá a distintas “condiciones al jugar” y a pedidos disparatados (como veremos en los ejemplos) que provocarán la risa de los niños. Por ejemplo:

- Ir pidiendo más condiciones antes de levantar la pieza (manos atrás, uno o los dos ojos cerrados, piernas para adelante, pelo para atrás, oídos a los costados, etc.).
- Pedir alguna pieza inexistente, por ejemplo el “chancho”.
- Poner suspenso. Por ejemplo: “preparados, listos,…..anoche me llamó mi abuelita y me dijo….”

- Medir en forma disparatada el tiempo de el o los que ganan en cada ocasión: “ganador con 1 hora, 15 minutos, 40 microsegundos…..”
- Pedir un aplauso a el o los ganadores.

Revisar formalmente el cumplimiento de las normas (piezas mezcladas en el banco, las manos atrás y, en serio, cada pieza que levantaron para ver si fue la correcta).

Terminado este juego (que no debe extenderse mucho ya que los chicos se cansan) se pedirá, que en orden, guarden el juego. Una vez que todos lo hayan guardado se insistirá con que cada uno mire el piso para ver si hay piezas caídas (muy probable). Luego sacarán el cuaderno.

CUADERNO

Cada vez que se trabaje en el cuaderno los chicos harán muchas preguntas del tipo: ¿Con lápiz o con tinta? ¿En imprenta o cursiva? ¿Pintamos con lápiz o fibra? Cada vez que esto ocurra recomendamos al docente consultar primero con la maestra para que la tarea se realice con las mismas pautas que en la clase normal.

LAS PIEZAS

PEON
TORRE
CABALLO
ALFIL
DAMA
REY

Para finalizar la clase el docente irá corrigiendo, algunos copian muy rápido y otros muy lento, y el alumno que termina podrá dibujar la o las piezas que quiera.

CARTELERA

Agregaremos, al terminar el juego de “levantamiento de piezas”, el cartel “LAS PIEZAS” en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS DEL JUEGO	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre identificar la forma del tablero y sus características. Que el alumno logre ubicar correctamente las piezas en sus casillas iniciales.
CONTENIDO	El tablero. La ubicación de las piezas.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez. Cuaderno. Cartelera.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Juego.

Antes de comenzar con la ubicación de las piezas el docente dedicará unos minutos a trabajar sobre el tablero y sus características. No debe ponerse demasiado técnico con las explicaciones ya que con la práctica del juego el tablero se conocerá mejor.

Podemos preguntarle a los alumnos qué forma tiene (rápidamente lo dirán), contar entre todos las casillas de los costados para certificar que es un cuadrado con las misma cantidad de casillas por lado. Comentarles cuántas casillas hay en total y cuantas blancas y negras.

Escribir los términos “columna”, “fila” y “diagonal” en el pizarrón y explicarlos como hileras de casillas “paradas”, “acostadas” e “inclinadas”, y que esto nos servirá para aprender el movimiento de algunas piezas. Mostrar ejemplos y pedir a algunos alumnos que pasen a señalar las que el docente pida. Probablemente el punto más importante (y que se va a mostrar rebelde a lo largo de los años) es la correcta ubicación del tablero bajo el famoso lema “casilla blanca a la derecha”. Todos sabemos que los niños atienden a la “línea del medio” para armar el juego, la cual no siempre es la forma correcta.

Acto seguido los alumnos deberán colocarse en “posición de juego”. Esto es algo que debemos explicarles (por ser la primera vez con cierta atención) ya que será utilizado “de ahora en más”. Queremos que los alumnos se acostumbren a jugar en posición cómoda (uno en frente del otro y no de costado), sin embargo esto implica una organización, un movimiento y un ruido que en los primeros años suele ser incómodo. En nuestro caso algunos alumnos deben dar vuelta la silla para trabajar con el compañero de atrás (otras veces podrán hacerlo con otro elegido por ellos). La idea es evitar el movimiento de sillas y el mal aprovechamiento del salón. El docente debe decir qué alumnos se deben dar vuelta, con quien trabajarán y con que juego (puede ser el más grande de los dos que tengan). Si bien parece exagerado tomará un tiempo hasta que puedan hacerlo solos y de forma organizada y medianamente silenciosa, los niños pequeños suelen ser muy desorganizados y requerir siempre la atención del docente para muchas cosas.

Así es que una vez que se hayan ubicado continuaremos con la clase.

Se pedirá a los alumnos que saquen sus juegos y el docente mostrará con algunos ejemplos (especialmente en los casos “complicados”) cómo debe ser colocado el tablero.

Podemos luego pedir a los niños que levanten la mano derecha (y corregirlos porque muchos la levantarán mal), y que al bajarla deben encontrar en la punta del tablero un casillero blanco. Sin embargo este es un punto que increíblemente presentará errores en la práctica sucesiva del juego. De todos modos nadie se ha muerto por jugar una vez con el tablero mal armado.

Luego de dedicados algunos minutos a la charla anterior sobre el tablero (como dijimos no hay que extenderla demasiado) se irá armando en el mural, con la ayuda de los chicos (seguramente muchos ya la conocen y hasta armarán los juegos solos), la posición inicial de las piezas. Luego de colocadas las torres, los caballos y los alfiles se pueden ubicar los peones, para dejar para el final la colocación de la dama y el rey poniendo el acento en la regla "la dama en su color". El docente revisará que todos los tableros estén correctamente armados banco por banco. Insistirá que los chicos vean la posición y podrá jugar "musicalmente", mientras los alumnos las repiten, con las frases: "torre, caballo, alfil", "la dama en su color".

Ahora si repetiremos una versión del juego de la clase pasada buscando los campeones mundiales de "armado de juegos de ajedrez". Si el docente quiere puede mencionar cuánto tardaron otros primeros en armar y quienes son los campeones hasta ahora, no es la idea buscar la insana competencia sino motivarlos y que tengan una referencia de cuánto pueden demorar en hacerlo. Rápidamente se desarman los juegos y se mezclan las piezas (controlar para evitar "avivadas"). El docente, esta vez en serio puede controlar el tiempo con un cronómetro, utilizando los juegos y condiciones explicadas en el "levantamiento de piezas" pedirá el armado del juego (normalmente tardan entre 30 y 50 segundos), chequeando siempre tablero por tablero especialmente la ubicación de la dama y el rey.

Luego de realizados unos tres (como siempre no hay que aburrir) armados se pedirá que guarden en orden sus juegos y vuelvan a acomodar las sillas movidas.

El docente colocará en la cartelera el cartón "TABLERO" en las sección SABEMOS.

Todos revisaremos el suelo para ver si encontramos piezas para por fin terminar la clase.

CUADERNO

En el caso de haber podido realizar lo anterior en un tiempo menor al del total de la clase se podrá sacar el cuaderno y copiar lo siguiente.

EL TABLERO

ES UN CUADRADO

TIENE

COLUMNAS

FILAS

DIAGONALES

CARTELERA

Agregaremos, al terminar la explicación del tablero el cartel "TABLERO" en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.
CONTENIDO	El peón.
MATERIAL	Tablero mural. Cuento. Cuaderno. Dibujo.
ACTIVIDAD	Lectura de cuento. Trabajo en mural. Juego con el cuerpo. Dibujo.

En esta clase se comenzará con los peones. Se realizará la lectura del cuento “Los peones charlantines” del libro Caissita. Se comentarán los términos que los alumnos no conocen o entienden (reino BLA BLA BLA, charlantines, compinches, etc.). También se puede mostrar el dibujo que acompaña el texto.
Como todo cuento requiere del lector utilizar todos los recursos para captar el interés de quien escucha.
A medida que se desarrolla el cuento se irá explicando en el mural el movimiento de los peones:

- Mueven de a 1 paso
- No retroceden ni van para los costados
- Comen un paso en diagonal

Finalizado el cuento se repetirá el movimiento del peón y el docente hará pasar a algunos alumnos para realizar diferentes capturas y/o responder preguntas que se le formulen.

Aquí podemos incluir ejercicios con el cuerpo para ejemplificar mejor el movimiento del peón (especialmente la captura). Por ejemplo: mostramos nosotros cómo se mueve el peón (1 paso, si hay baldosas como casillas, mejor). Pedimos a un alumno que se ponga en frente nuestro y aclaramos que no podemos comerlo. Pedimos a otro que se ponga en diagonal nuestro y lo capturamos. También podemos pedir a otro alumno que ocupe nuestro lugar y sea capturado. Estos ejercicios les gustan a los chicos y los podemos repetir cada vez que enseñamos una pieza.

Recomendamos no enseñar todavía el movimiento doble inicial del peón ya que suele traer muchos problemas al comienzo. Tengamos en cuenta que el peón es una pieza muy difícil de mover ya que mueve de una forma y captura de otra (y encima tiene un movimiento doble inicial). Lo cual complica su aprendizaje. Sin embargo creemos que es necesario explicarlo primero porque los pre-juegos que se hagan los necesitan ya que dan mayor duración e interés a los partidos (por ejemplo: no tendría sentido un partido torres contra torres, pero si uno de torre contra peones). Las demás piezas se enseñarán más rápido pero el peón necesita de algunas clases para su aprendizaje completo.

Finalmente se procederá a cantar el “himno nacional del peón argentino” que se encuentra en el libro. Para ello se puede hacer parar en posición de firmes a los alumnos y mientras el docente “musicaliza” y lee el texto los alumnos deberán repetirlo “seriamente”. Luego se podrá cantar una versión con otro ritmo más conocido por los chicos (salsera, regettonera, rockera, etc.)

CUADERNO

Luego de vuelta la calma a la clase, se repartirá una fotocopia que incluye el movimiento del peón y un dibujo para pintar (ver anexo). Luego de pintado se pega en el cuaderno. Por ser la primera vez el docente deberá indicar al grupo dónde debe ser pegado el dibujo. Siempre se puede insistir en agregarle cosas al dibujo (una casita para los peones, un auto, el celular, etc.)

Nota: los alumnos siempre llevan lo que hacen para que el docente corrija. Desde ya es bueno alabar su capacidad pictórica y en algunos casos mostrar el dibujo a los compañeros como modelos. En los casos menos logrados se les puede insistir cortésmente en pintar las zonas que han quedado sin colorear. La corrección siempre incluye términos como: ¡EXCELENTE! ¡TE FELICITO! ¡HERMOSO! ¡MUY LINDO! ¡PRECIOSO! Etc.

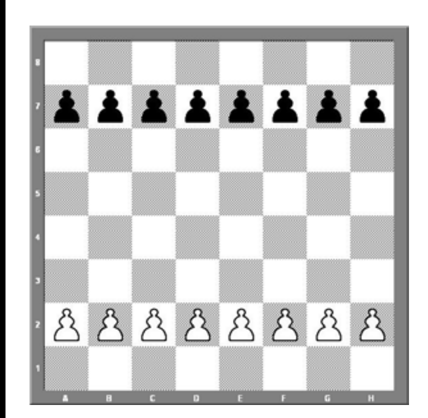
CLASE Nº	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.
CONTENIDO	El peón.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural: guerra de peones.

En esta clase se realizará un partido en el mural con los peones ("guerra de peones"). Recurriremos seguido a la práctica varones vs. nenas ya que motiva a los alumnos y es más fácil de organizar (siguiendo la lista de alumnos del aula). En el caso de quererlo el docente podrá recurrir a otra estrategia (por ejemplo si tiene dos filas de alumnos).

Recomendamos primero repasar en el mural el movimiento del peón ya que seguramente algún alumno faltó la clase anterior y otros se olvidaron el movimiento.

Se juega sólo con peones ganando el equipo que primero logre llegar un peón a la última fila.



Lo que probablemente el profesor encuentre sea:

- Alumnos que mueven sin errores
- Alumnos que quieren mover mal (hacia atrás o al costado.)
- Alumnos que quieren comer hacia adelante.
- Alumnos que no se percatan de las capturas propias o las del rival.
- Etc.

Como se verá son muchos los errores que suelen aparecer y es por ello que el docente debe estar atento, ayudando, corrigiendo, repasando. Cada jugada puede aportar algo al grupo así que el docente podrá preguntar al resto sobre las bondades o no de la movida realizada. Muchas veces los alumnos se exacerbarán en la competencia y hay que poner límites, pero sin "matar" ese entusiasmo que es el que hace que el juego mantenga a los alumnos enganchados toda la clase.

Cuando un equipo está por ganar el docente remarcará las actitudes del que gana (no burlarse) y del que pierde (aplaudir "sonriente" al que gana), llamando la atención de los alumnos que no respeten esta consigna.

Si es necesario (por una victoria rápida) se jugarán dos partidos (cambiando de colores). El docente debe participar dando ideas ("mover todos los peones") y tratando de que el partido sea parejo para evitar el desanimo de los que van perdiendo.

Si hay alumnos que saben el movimiento completo de dos pasos al comienzo se les explicará que por el momento sólo lo moveremos un paso, pero que más adelante se trabajará con el movimiento completo.

Antes de pasar a los tableros individuales, en la próxima clase, el peón debe estar bien aprendido.

CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.
CONTENIDO	El peón.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Partidas en los tableros: guerra de peones.

Comenzaremos la clase repasando una vez más, en forma rápida, el movimiento del peón en el mural.
Antes de pasar a jugar en los tableros debemos lograr que los alumnos se pongan “en posición de juego” (como en la clase 3) de la forma más ordenada posible. Para ello el docente indicará qué sillas deben darse vuelta para jugar con el compañero de atrás. Una vez que todos los alumnos se han ubicado y armaron su juegos solo con peones (como está en el mural), el docente dará las pautas para trabajar:
“Se jugará un partido, al terminar cambiamos de colores con el mismo compañero. Al finalizar el segundo partido pueden cambiar con quien quieran (que no esté ocupado)”. En la práctica lo mejor es que el profesor sea el que cambie a los chicos de lugar, dejando al dueño del tablero en la mesa y trasladando a aquellos que no trajeron su juego o no lo están usando.
Así transcurrirá la hora jugando partidas con peones y cambiando de compañeros.
El profesor puede observar las partidas y, deteniendo la clase, mostrar en el mural ejemplos de las partidas o cosas que considera que hay que mejorar (por ejemplo no mover en seguida o usar todos los peones).
Unos 10 minutos antes de finalizar la clase se pedirá a los alumnos que guarden sus juegos, vuelvan a sus lugares y acomoden las sillas. Hecho esto se revisará si no hay piezas en el suelo y, si es necesario, se comentará el desempeño del grupo (forma de jugar, orden, ruido, etc.)

CLASE Nº	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón.
CONTENIDO	El peón.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural: guerra de peones.

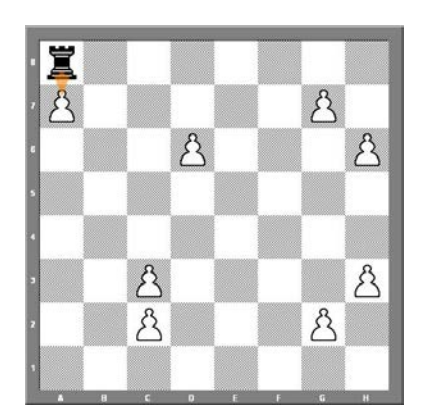
El docente preguntará a los alumnos quienes saben cuánto puede mover el peón en su primera movida (seguro algunos lo sabrán). Así se explicará este movimiento con sus características. Si bien parece sencillo varios chicos suelen pensar que se puede mover dos solo en la primera jugada del partido y otros que se puede mover dos aún cuando el peón ya se ha movido.
Por ello se volverá a jugar un partido en el mural "guerra de peones" incluyendo este nuevo movimiento. Como en el caso anterior el docente deberá estar atento al juego y hacer aportes para una mejor comprensión por parte de los alumnos de esta jugada.
Al mover dos pasos el juego es más rápido y seguramente se podrán realizar dos partidos.

Nota: seguramente ya habrá alumnos que saben mover todas las piezas. Dependiendo de si son mayoría el docente debe reorientar la clase. En el plan que se presenta no suelen ser mayoría y muchas veces los que dicen saber jugar lo hacen con muchos errores. Por ello les pediremos a los que saben jugar que en estas clases de aprendizaje ayuden a sus compañeros cuando cometen errores al mover. Por otro lado el docente podrá ir llamando de a grupos a esos alumnos y chequear realmente si saben mover todas las piezas o no. La verdad es que si el número es pequeño no parece conveniente cambiar el programa y suele ser mejor hacer que todo el grupo avance al mismo ritmo. Recordemos que estamos trabajando con alumnos de primer grado (algunos con dificultades para aprender y que quedarán muy rezagados si se apura el proceso) y que no hay apuro por llegar a ningún lado. Sin embargo es el docente el que debe manejar este tema según su realidad del aula.

CLASE Nº	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

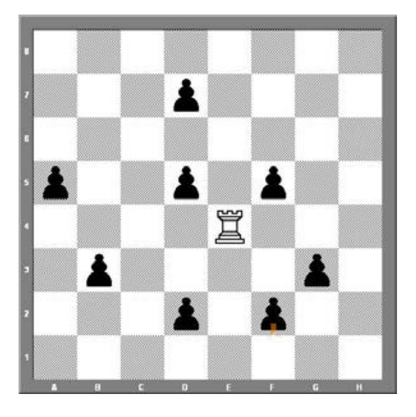
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la torre.
CONTENIDO	La torre.
MATERIAL	Tablero mural. Cuento. Cuaderno. Dibujo.
ACTIVIDAD	Lectura de cuento. Trabajo en mural. Dibujo.

Se comenzará la clase leyendo el cuento de la torre del libro Caissita. Este cuento es más bien de características motivadora ya que no explica el movimiento de la torre. De todos modos a los chicos les gusta (mostrar el dibujo del libro) cuando se les pide, por ejemplo, que hagan los ruidos de las piezas cuando están atemorizadas.
Una vez terminado el cuento se explicará el movimiento de la torre que por su sencillez no debería revestir inconvenientes.
Siempre hay que resaltar lo que la torre puede (mover recto todos los pasos que quiera, comer de a una pieza por vez) y lo que no puede hacer (mover en diagonal, doblar en una misma jugada, saltar). Podemos también ejemplificar con el cuerpo como se hizo con el peón.
Luego se realizará un ejercicio simple de caminito de capturas en el mural:



El profesor llamará alumnos al azar que pasarán y harán un movimiento de captura.
Así hasta terminar la cantidad de peones en el tablero.

Luego se podrá hacer pasar a un alumno (recomendamos uno de los que haya demostrado entender bien el movimiento) a hacer un ejercicio de “trampita”:



En este caso se le insistirá en que comience a comer algo “ya que hay tantos peones para comer”.
Puede pasar que el alumno coma algo cambiando el movimiento de la pieza o que diga sorprendido o extrañado “¡no se puede comer nada!”. Si es así, luego de felicitarlo, se explicará que por más que la torre mueva mucho no siempre puede comer y que no debemos cambiar el movimiento por querer hacerlo (cosa común en los chicos). En el primer caso se preguntará al grupo si estuvo bien la movida y se corregirá al alumno.

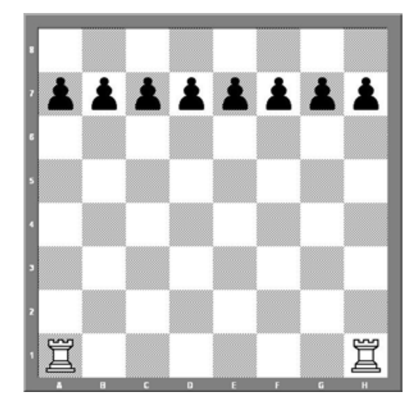
CUADERNO

Finalizado el ejercicio se entregará el dibujo de la torre para que los alumnos lo pinten y peguen en el cuaderno.

CLASE Nº	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

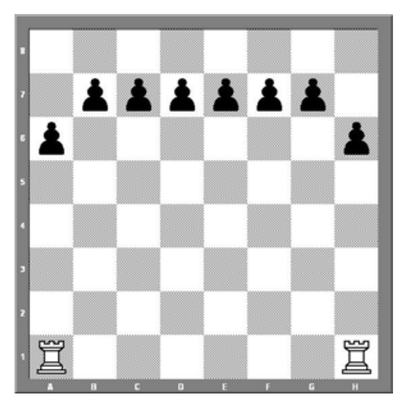
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la torre.
CONTENIDO	La torre.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural: guerra de peones vs. Torres.

En esta clase se jugará en el tablero mural un juego de peones contra torres.
Como siempre es bueno repasar rápidamente los movimientos de las dos piezas para todo el grupo.
También se pueden remarcar las formas correctas de tratar de comer un peón con la torre (poniéndose atrás o adelante del mismo) ya que muchas veces los niños suelen querer hacerlo poniendo la torre al costado con la consiguiente escapada del peón. También insistir con que los peones pueden comer a las torres. Como estrategia útil a los peones que se encuentran en desventaja por el gran movimiento de las dos torres el consejo es avanzarlos juntos, dos o tres peones contiguos se pueden apoyar y, llegado el caso, vencer a las torres. Contrariamente a lo que puede pensar el lector no son pocas las veces en las que los peones salen victoriosos.
Aclarar varias veces el objetivo: las torres ganan si comen todos los peones (no si llegan al fondo, cosa que algunos piensan) y los peones si logran llegar uno al fondo o comer a las dos torres.



Otra vez podemos seguir la lista de varones y nenas para jugar. Al igual que en el ejercicio con peones se analizarán las jugadas, darán consejos y ayudarán en los casos de alumnos con problemas para entender el movimiento o muy tímidos.
El docente siempre debe ayudar de forma poco visible a aquel equipo que va perdiendo abrumadoramente. Si bien no debe cambiar el resultado, si puede hacer el partido más parejo o peleado o por lo menos más largo.

Si el partido lo ganaron los peones se puede repetir el juego cambiando la pieza que utilizó cada equipo. Si las torres ganaron fácilmente se puede hacer el cambio pero modificando la posición inicial para hacerla más pareja:



En este caso las torres tendrán más dificultades para derrotar a los peones.

CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la torre.
CONTENIDO	La torre.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Partida en los tableros: guerra de peones vs. torres.

Luego de repasar el movimiento de las dos piezas en el mural se pasará al juego en los tableros. Otra vez el profesor deberá participar activamente para organizar a los alumnos de la forma correcta.

Luego de ubicados jugarán un partido con peones y un partido con torres con el mismo rival. Luego el docente los irá cambiando según terminen otros compañeros.

El profesor debe pasar por los bancos, atender a las dudas, y explicar situaciones en el mural que puedan ser útiles para todo el grupo.

Finalmente se volverá a poner la atención en guardar los juegos, volver a sus lugares, acomodar las sillas y revisar si hay piezas caídas.

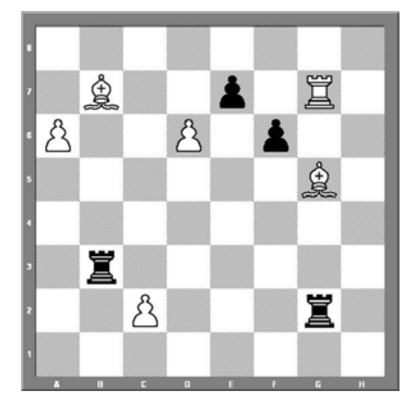
CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del alfil.
CONTENIDO	El alfil.
MATERIAL	Tablero mural. Cuento. Cuaderno. Dibujo.
ACTIVIDAD	Lectura de cuento. Trabajo en mural. Dibujo.

En esta clase el docente leerá el cuento de los alfiles "Alfonso y Alfredo" del libro Caissita. En esta caso el cuento sirve para explicar el movimiento de la pieza (aceptando las diferentes definiciones: en diagonal, inclinado, en equis) así que lo mostrará en el mural.

Terminado el cuento se remarcará lo que puede y lo que no puede hacer el alfil (podemos ejemplificar con el cuerpo). También se realizará otra vez un ejercicio de caminito de capturas en el mural (como en el caso de la torre) así como un ejercicio con "trampita".

También podemos poner en el mural posiciones de posibles capturas con las piezas aprendidas:



Así a cada alumno que hacemos pasar le podemos preguntar: (usaremos para explicar la anotación algebraica aunque a los alumnos solamente se les señalará con el dedo la o las piezas en cuestión):
"¿A quién puede comer el alfil de b7?"
"¿Y la torre de b3?"
"¿Y qué pasa si come al alfil de b7?"
Así se seguirá preguntando con las diferentes piezas que hay en el tablero.

Este ejercicio realizado nos servirá también para trabajar los conceptos de ataque y defensa del bloque 2. debemos insistir en que los alumnos comprendan cuándo se produce un ataque (amenazar a una pieza rival) y cuándo una defensa (pieza protegida por otra del mismo bando). Estos términos los usaremos frecuentemente así que es conveniente que los alumnos los tengan lo más claro posible.

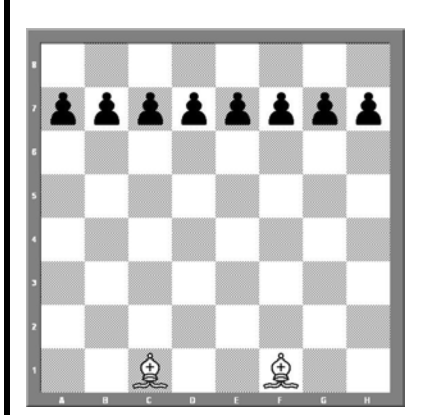
CUADERNO

Finalizado el ejercicio se repartirá el dibujo del alfil para pintar y pegar en el cuaderno.

CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del alfil.
CONTENIDO	El alfil.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural: guerra de peones vs. alfiles.

Luego de repasar el movimiento del alfil en el mural se jugará una partida como la realizada con torres versus peones pero con los alfiles. En este caso el juego es más parejo y puede ganar cualquiera de los dos equipos.



Los alfiles ganan si comen a todos los peones y los peones si logran llegar uno al fondo o comer a los dos alfiles.

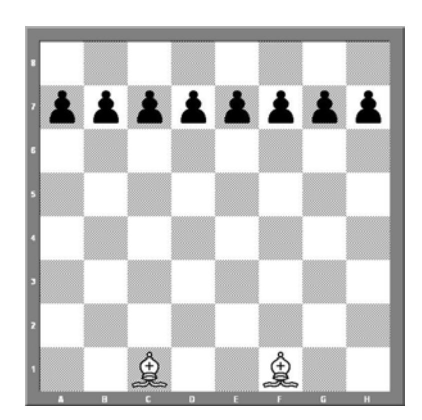
Al igual que en el caso anterior el docente deberá intervenir para corregir errores, dar ideas y cuestionar sobre la elección de algunas jugadas.

De ser posible se realizarán dos partidos así los dos equipos juegan con las dos piezas.

CLASE Nº	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del alfil.
CONTENIDO	El alfil.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Partida en los tableros: guerra de peones vs. alfiles.

Se volverá a colocar la misma posición del juego de la clase anterior en el mural y, antes de pasar a jugar en los tableros, se repasará el movimiento del alfil (siempre es bueno tener en cuenta que hay chicos que faltaron y sin este repaso puede que no entiendan bien el juego) y el objetivo del juego.



Luego seguiremos insistiendo en la colocación correcta de los alumnos para jugar así como en que deben jugar dos partidos (cambiando de piezas) con el mismo compañero para luego cambiar de rival (ellos mismos o por el docente).

Como en el caso de las torres el docente se moverá por el aula revisando los movimientos, corrigiendo errores y, llegado el caso, deteniendo la clase para explicar algo que les puede servir a todos.

Finalmente cada uno volverá a su lugar y el docente podrá hacer algún comentario general sobre cómo jugaron.

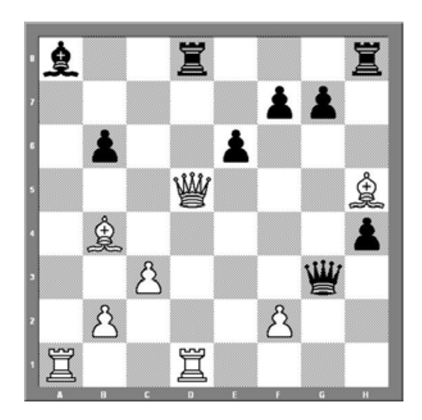
CLASE Nº	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento de la dama.
CONTENIDO	La dama.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno. Dibujo.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Dibujo.

A esta altura del trabajo ya podemos empezar a prescindir de los cuentos para así acelerar el aprendizaje de las piezas, básicamente como pedido de los niños que ya quieren jugar con todas. Tengamos en cuenta que las primeras clases no solo apuntaban a que aprendieran a mover las piezas enseñadas sino también a que lograran comprender la dinámica del juego así como la forma de trabajo en la clase: el acomodarse correctamente, las partidas en el mural, las actitudes al momento de jugar, etc.

Como en todos los casos antes de explicar algo preguntaremos quiénes conocen el movimiento de la dama y que lo expliquen verbalmente y en algunos casos que pasen a mostrarlo en el mural.
Básicamente se puede definir como la unión del movimiento de la torre y el alfil (ya aprendidos) así como adoptar la muy gráfica definición de los niños: "mueve para todos lados".
Sin embargo siempre es bueno insistir en lo que puede y no puede hacer la dama (mover como el caballo para el que lo sepa, saltar, doblar, etc.).

Para fijar el movimiento podemos hacer un ejercicio (inventado en el momento por el docente) con capturas sencillas de la dama así como uno de "trampita".



Luego un ejercicio de capturas con las piezas aprendidas puede ayudar a fijar el conocimiento.
En este ejercicio estamos trabajando conceptos sobre ataque y defensa que deben ser remarcados por el docente.
"Qué pieza blanca amenaza al alfil de a8? ¿Qué pieza lo defiende? ¿A quién amenaza?"
Estos ejercicios ayudan a desarrollar la variable "Relación de piezas" en los alumnos.

Por último podemos poner la posición inicial de las piezas (menos los caballos y el rey) para que los alumnos la recuerden (la dama conserva su color) así como para que vean que ya el juego está casi completo.


Alumnos pintando la dama.

CUADERNO

Acto seguido podemos entregar el dibujo de la dama para que lo pinten y lo peguen en el cuaderno. Aquellos alumnos que terminan rápido pueden recibir el permiso del docente para jugar con todas las piezas aprendidas.

CLASE Nº	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del peón. Comprender y realizar de forma correcta la coronación del peón.
CONTENIDO	El peón. La coronación.
MATERIAL	Tablero mural. Cartelera.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural. Partida en mural.

Antes de jugar un partido con las piezas aprendidas debemos enseñar la coronación ya que el juego no lo ganará el que llegue un peón al fondo sino el que coma todas las piezas (por lo menos hasta la enseñanza del jaque mate). De otro modo los chicos pueden llegar un peón al fondo y terminar un partido sin haber movido casi ninguna pieza.
Para ello mostraremos en el mural como es la coronación detallando sus características técnicas:

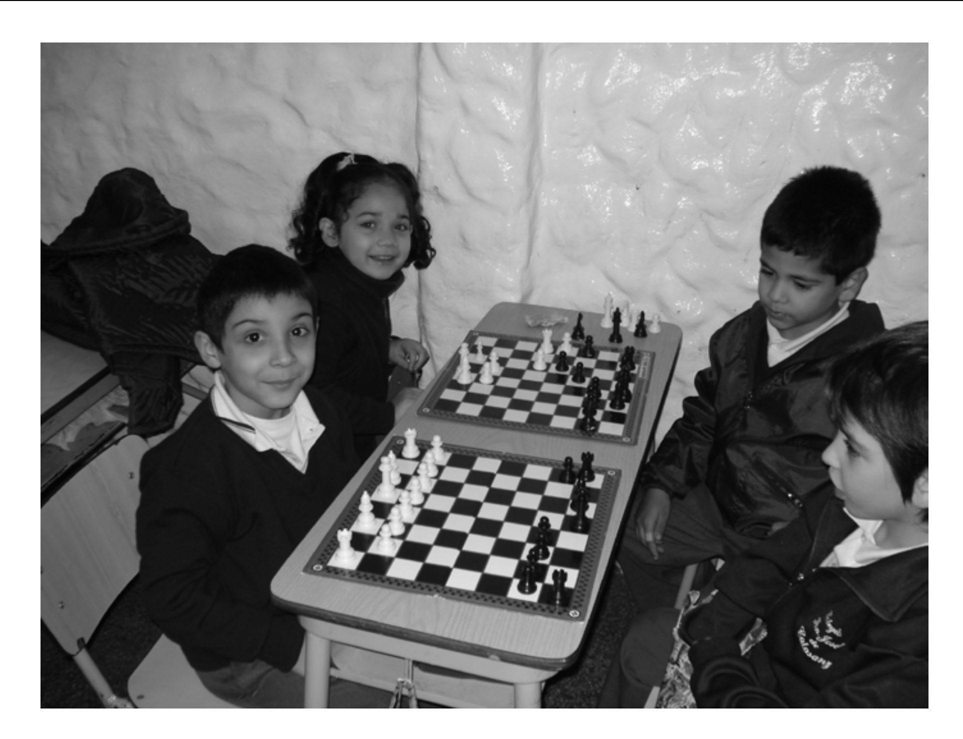
- Solo puede hacerla el peón.
- Sólo cuando llega al fondo del camino.
- Es inmediata.
- Se puede elegir una de las siguientes piezas: dama, torre, alfil o caballo (aunque todavía no lo hagan porque no lo saben mover).
- Se pone la pieza elegida en el lugar donde llegó el peón (los chicos suelen ponerla donde quieren en la primera fila).
- Puedo pedir otra dama aunque ya tenga una o más en el tablero (dar formas de “hacer” la nueva dama: torre dada vuelta, caballo o peón “tirado”, etc.).
- Le entrego el peón a mi rival.
- Es su turno de mover (puede comérmela si es posible).

Se pueden hacer un par de ejemplos con los alumnos aunque la verdad es que es uno de esos conceptos que se aprenden jugando.



Luego de un breve repaso de los movimientos de las piezas los alumnos jugarán partidas en sus tableros. Gana el jugador que come todas las piezas.

La posición inicial será la del diagrama.



Alumnos jugando con las piezas aprendidas.

CARTELERA

Agregaremos el cartel “CORONACION” a la cartelera en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y reproducir el movimiento del caballo.
CONTENIDO	El caballo.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno. Dibujo. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Dibujo. Práctica.

Si el docente considera que el grupo necesita práctica con las piezas aprendidas los alumnos podrán jugar toda la clase, en sus tableros, como en el ejercicio de la clase anterior. Sino puede seguir con esta clase agregando el movimiento del caballo.

Preguntaremos a los alumnos sobre el movimiento del caballo. Algunos pasarán y lo harán en el mural. Usualmente muchos chicos lo conocen aunque también muchas veces con errores.

El docente lo enseñará de una forma pero siempre es bueno aclarar que por su extraño movimiento otras personas lo pueden hacer de modo distinto pero estará bien siempre y cuando lleguen a la misma casilla.

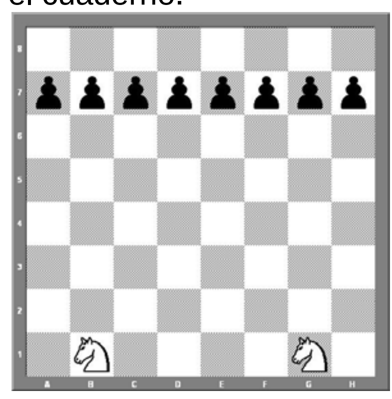
La forma más sencilla de explicarlo parece ser:

- Mueve en “L”
- Tres pasos (casillas) contando 1,2 y dobla o la palabra caballo en sílabas CA-BA-LLO.
- Salta (cualquier pieza de cualquier color) lo que encuentra en el camino.
- Come donde termina el movimiento.
- Va para todos lados (los chicos suelen moverlo con mayor facilidad para arriba y para abajo más que hacia los costados).
- Cambia de color de casilla cada vez que mueve.
- Evitar hacerlo muy corto (contando la casilla en la que se encuentra) o muy largo (CA-BA-LLI-TO).

Recomendamos hacer un ejercicio con el cuerpo para graficar más el movimiento.

Luego podemos hacer un caminito de capturas para el caballo y un ejercicio con “trampita”:

Acto seguido se repartirá el dibujo del caballo para que los alumnos lo pinten y lo peguen en el cuaderno.



Probablemente haya tiempo para que los alumnos jueguen en sus tableros con todas las piezas aprendidas o, sería muy útil, para que jueguen partidos de caballos contra peones (mostrar la posición inicial en el mural) y así fijar específicamente este movimiento.

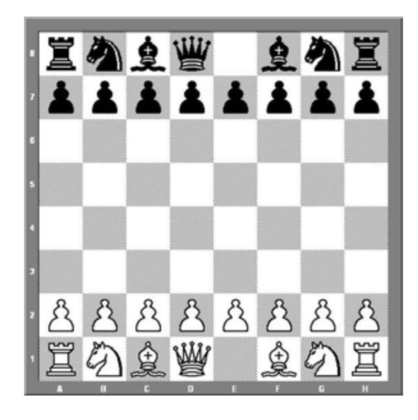
CUADERNO

Pintado del dibujo del caballo luego de la explicación del movimiento.

CLASE Nº	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Repaso en mural. Práctica con todas las piezas aprendidas.

En esta clase el docente realizará un rápido repaso en el mural de todo lo aprendido. Es muy importante insistir que cuando se juega con todas las piezas los errores por olvido o mezcla de movimientos serán muy comunes. Que se debe ayudar al compañero que se equivoca (los chicos suelen recurrir a la desagradable frase "me hizo trampa") antes de criticarlo y que llamen al profesor ante las dudas que tengan.
El juego será en los tableros con todas las piezas menos el rey (mostrar la posición en el mural), ganando el que come todo al rival. Insistir en que el peón al llegar al fondo no gana sino que corona.



El docente debe estar atento a los juegos insistiendo con cosas como:

- Mirar todo el tablero.
- Pensar antes de mover.
- Preguntar las dudas.

De a poco debemos lograr que los alumnos resuelvan sus dudas sin consultar al docente (por ejemplo mirando los diagramas de los dibujos en el cuaderno, aunque sea algo lento) sino que lo hagan por sus propios medios. De todos modos esto demorará un tiempo.

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender y reproducir el movimiento del rey. Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego.
CONTENIDO	El rey. El jaque. El jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural. Afiche. Cartelera. Cuaderno. Dibujo.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Dibujo.

Antes de explicar el rey será bueno remarcar a los alumnos la importancia del mismo. El rey cambia el juego, que hasta ahora era solo piezas que buscaban comerse, a un nuevo juego.
El primer concepto que se escribirá en el pizarrón (bien grande) es que el rey NO SE COME. Se pedirá a los alumnos que lo repitan una y otra vez.
Luego preguntaremos a los alumnos quiénes conocen su movimiento. Luego de explicado el mismo por los alumnos el docente lo clarificará en el mural: “mueve un paso para todos lados.”

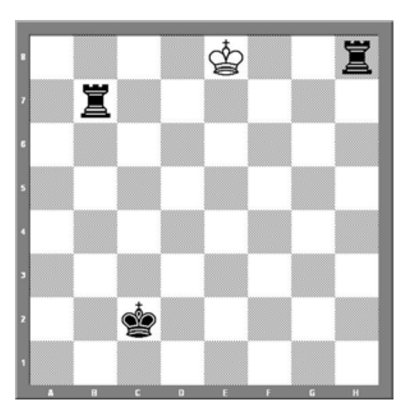
Aquí podemos, en caso de disponer, colgar un afiche con el movimiento de todas las piezas. Este servirá de ayuda memoria más práctico que los dibujos del cuaderno. Así el docente siempre insistirá en que los alumnos deben mirar el afiche ante las dudas al mover, más que recurrir rápidamente a la ayuda del profesor. La idea es que logren mayor independencia y seguridad al momento de jugar.

Para explicar cómo termina un partido si el rey no se come comenzaremos por el concepto de jaque: “Es cuando el rey está amenazado por una pieza rival. Cada vez que el rey se encuentra en peligro debemos salvarlo.” Se mostrará un ejemplo de jaque de torre enfatizando cuál es la amenaza al rey. Luego se pedirá a alumnos que pasen y coloquen a las piezas que les dará el docente para “hacerle jaque al rey.” Al finalizar se aclarará que la única pieza que no puede hacer jaque es el rey, que los reyes nunca se juntan porque se estarían poniendo en jaque.
Acto seguido explicaremos las opciones que existen frente a un jaque. Lo haremos sin demasiados ejemplos ya que en una clase próxima lo retomaremos como eje principal:

- Mover (damos un ejemplo en mural).
- Tapar (ejemplo).
- Comer (ejemplo).

Explicaremos que hay dos cosas que no se pueden hacer cuando el rey está en jaque: mover otra pieza que no pueda cubrir (ejemplo) y mover el rey y volver a ponerlo en jaque (ejemplo). ¡En ningún caso si nos equivocamos el rival puede comernos el rey! Simplemente volveremos la jugada atrás y buscaremos otra opción.

Finalmente pondremos una posición de jaque mate con dos torres en el borde del tablero y preguntaremos a los alumnos cómo puede el rey escapar. Analizadas las tres opciones se llegará a la conclusión de que el rey está encerrado. Esto es JAQUE MATE y es el fin de la partida.



Podemos ejemplificar lo explicado con ejercicios con el cuerpo.

El objetivo de esta clase es introducir al alumno en estos conceptos que por su dificultad demorarán tiempo en ser aprendidos y que serán trabajados más profundamente en las clases siguientes.

CUADERNO

Se entregará el dibujo del rey para ser pintado y pegado en el cuaderno.

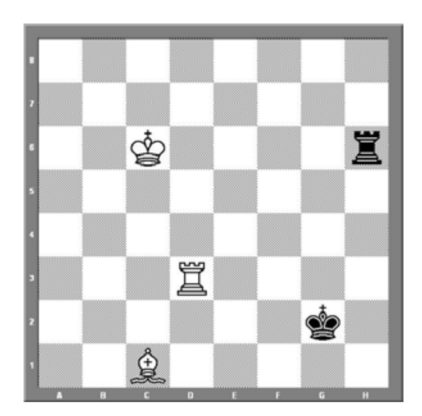
CARTELERA

Agregaremos, al terminar la explicación, el cartel “JAQUE MATE” en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego. Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque.
CONTENIDO	El jaque. Defensas ante el jaque.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con ejercicios de jaque. Copia en el cuaderno.

Dedicaremos la primera parte de esta clase a trabajar las opciones ante un jaque. Para ello recordaremos lo explicado en la clase anterior (qué es un jaque y qué hay que hacer) y realizaremos ejercicios variados en el mural:



En casos inventados por el docente se preguntará a los alumnos las diferentes opciones que tiene el rey para escapar del jaque. Los niños tienen la costumbre de recurrir solo a mover el rey, por ello debemos insistir en las tres opciones preguntando al final cuál es la mejor. En esta caso comer a la torre es evidentemente la mejor opción.

El docente decidirá cuántos ejercicios de este tipo son suficientes basándose más en la actitud de los chicos que en la comprensión del concepto. Con un par más creemos que es suficiente, ya que de todos modos este concepto se trabajará en clases posteriores.
Luego se pasará al cuaderno.

CUADERNO

EL JAQUE Y EL MATE

¡SI ESTOY EN JAQUE DEBO SALVAR AL REY!
PUEDO:

- MOVER.
- TAPAR.
- COMER.

¡SI NO HAY SALIDA ES JAQUE MATE!
RECUERDA: EL REY **NO** SE COME

Como siempre hay alumnos que copian rápido. Al terminar podrán ponerse a jugar con todas las piezas.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">20</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez. Cartelera.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Charla con el grupo. Práctica en tableros.</td></tr>
</table>

Después de la explicación de la cartelera (ver más abajo) se permitirá jugar el resto de la hora. El docente puede caminar por el aula corrigiendo errores, resolviendo dudas y ayudando a resolver partidas. Considerando que aún no saben cómo hacer jaque mate el profesor puede ayudar a hacerlo en casos de ventaja abrumadora destacando frente al grupo que se ha logrado un jaque mate.

También el docente puede sentarse con algún grupo de alumnos que presenta dificultades para repasar en un tablero (que da mayor claridad) lo aprendido hasta el momento. De todos modos esto puede resultar complicado ya que el resto de la clase llamará continuamente ante las constantes dudas.

Esta clase es más para practicar el movimiento de las piezas aprendidas que para realizar el jaque mate. A pesar de ello es importante recalcarle a los alumnos que el objetivo del juego ahora es hacer jaque mate y NO comer todas las piezas ni llegar un peón al fondo.

Como los chicos presentan problemas para hacer jaque mate el docente podrá cambiarlos de compañeros cuando la partida se ha hecho muy larga.

CARTELERA

Antes de poner a los alumnos a jugar completaremos por fin la sección PENSAMOS DE LA CARTELERA.

Luego de poner los carteles: “OBSERVO”, “PIENSO” y “MUEVO” comenzaremos a trabajar con los niños su significado.

El primer cartel nos referirá a algo más que mirar (lo que es superficial). Observar es notar en forma detallada o profunda lo que se ve. No debe ser algo instantáneo. Para que los alumnos lo comprendan mejor podemos mencionar el nombre de un alumno para que se pare y se siente. Lo miramos. Pero si yo le pido que pase (lo hacemos) y nos dedicamos un minuto a ver su ropa, su cuerpo, sus gestos, estamos observando con atención. Conoceremos más detalles de cómo se ve si lo observamos durante un tiempo prolongado. Lo mismo ocurre con el ajedrez. Si solo miramos un movemos rápido nunca encontraremos la mejor jugada. Por ello debemos observar todo el tablero, pieza por pieza, ataque por ataque y defensa por defensa. Así será más fácil encontrar la movida correcta. Obviamente esto no es fácil de entender para los alumnos y lo olvidarán al momento de ponerse a jugar.

Sin embargo para eso está la cartelera, para que el docente les llame la atención a los chicos para que la observen al momento de jugar. El profesor debe recordar esto en las próximas clases, especialmente cuando se trabaja con el mural. Así podemos antes de resolver un ejercicio de jaque mate pedir que cuenten cuántas piezas hay en el tablero, o cuántos caballos hay, o a quién amenaza determinada pieza, etc. Será un trabajo a largo plazo para comenzar a lograr que los alumnos sean conscientes de su forma de pensar.

Luego pasaremos al cartel “PIENSO”. En este caso insistiremos básicamente en no apurarse y en ponerse en lugar del otro (algo que les costará muchísimo y por mucho tiempo), pero es un comienzo. Podemos inventar alguna breve actividad como para graficar la importancia de este punto. Por ejemplo: le pedimos a un alumno que nos diga que somos altos, lindos, con pelo, etc. Según sea su respuesta le podemos preguntar qué piensa sobre cómo nos sentimos con lo que nos dijo (bien o mal). Esa capacidad de pensar lo que el otro piensa nos será muy útil en ajedrez, y cuanto más la desarrollemos más fácilmente podremos darnos cuenta de sus planes o de lo que va a mover.

Finalmente el cartel “MUEVO” no representa ningún problema para comprenderlo tal y como está.

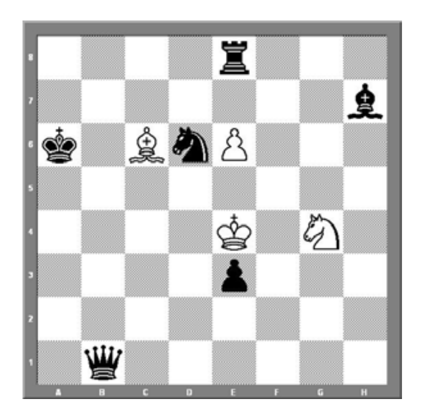
La repetición oral de los carteles (repetidos varias veces) tiene cierta musicalidad que puede ayudar a que se lo graben más fácilmente, como una simple ayuda.

Si bien parece extensa, esta explicación debe ser medianamente breve (1º o 15 minutos) para no cansar y para que los chicos puedan jugar. Lo importante es comenzar su tratamiento para volver sobre la cartelera cada vez que el docente lo crea conveniente.

CLASE Nº	21	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego. Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque.
CONTENIDO	El jaque. Defensas ante el jaque.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural. Práctica libre.

La primera parte de la clase la dedicaremos a trabajar el concepto de jaque. Para el ello el docente armará posiciones en el mural y hará pasar a alumnos para que señalen los jaques que hay en la misma.



En este caso se analizará la posición del rey blanco que está sometido a 3 jaques. Siempre analizar también, por ejemplo, el porqué alguna pieza no da jaque (en este caso: la torre no puede saltar el peón blanco).
Aprovechar el ejercicio para trabajar la observación de todo el tablero como el pensar qué puede hacer el otro para escapar. También las relaciones entre las piezas.

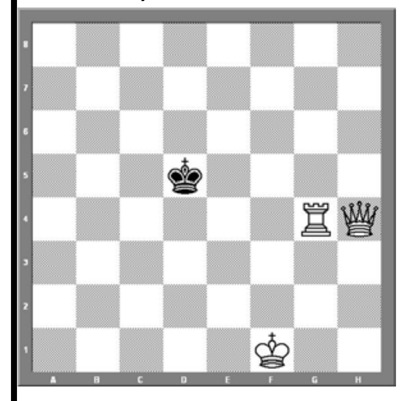
El docente puede armar (para ganar tiempo) posiciones en las cuales los dos reyes estén en (varios) jaque.
También no sólo se pueden contar los jaques sino ver qué salidas tiene el rey. Por último puede armar posiciones sencillas donde no haya jaques concretos sino jaques para que los alumnos hagan.

El resto de la clase será para práctica libre.

CLASE Nº	22	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
CONTENIDO	El jaque mate con dama y torre.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural con ejercicios.

Se explicará a los alumnos que si bien hay muchas formas de hacer jaque mate existen algunos llamados "básicos" que se hacen con pocas piezas y que tienen una forma técnica de realizarse. Estos mates básicos los ayudarán en los próximos años en la definición de las partidas en las que les hayan comido la mayor parte de las piezas al rival (común entre los chicos según las etapas del jugar a mover y comer).
Comenzaremos pues con el jaque mate de dama y torre, llamado también bicicleta (por el movimiento de las piezas parecido a los pedales) o escalera (por el subir los peldaños un pie tras otro).



Se pedirá a un alumno (preferentemente adelantado) que pase para mover el rey negro. El docente realizará la primera jugada Dh5+. Luego le pedirá al alumno que mueva. Se analizarán todas las posibilidades del rey notando cuales casillas son posibles y cuales no.
Hay que insistir en los conceptos:

- El rey no puede ponerse en jaque.
- El rey no se come (si se pone en jaque se debe cambiar la jugada).

Luego se seguirá con el procedimiento hasta llegar al jaque mate con Tg8++. Lo primero a destacar por el docente es que el rey no tiene ninguna forma de evitar el jaque mate (si el blanco juega bien). Si se sigue la técnica, el jaque mate es inevitable. Por ello es importante aprenderlo bien para tener la confianza de disponer con los elementos para ganar una partida de ajedrez.
Luego se pondrán posiciones similares (por el momento la dama protegiendo a la torre) y pasarán los alumnos a mover la dama y la torre y el profesor el rey. Se tratarán de hacer los jaque mates llevando al rey a todas direcciones (a los lados del tablero, arriba, abajo y a los costados).

Luego de repasado el tema (no es conveniente llevarlo más allá de los 20 minutos ya que los niños comienzan a aburrirse o a dispersarse), se realizará práctica libre el resto de la clase.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">23</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Tablero mural. Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica libre.</td></tr>
</table>

Como siempre recomendamos un breve repaso de lo visto en las últimas clases (especialmente el jaque mate bicicleta) sobre el rey y el jaque mate antes de que los alumnos se pongan a jugar. Los niños suelen cansarse luego de 25 o 30 minutos de juego, por lo cual estos minutos al inicio sirven para aprovechar los minutos que se perderían al final de la clase por estar los chicos cansados.

Otra vez el docente elegirá si se dedica a “caminar” la clase estando atento a las dudas de los alumnos o si se sentará con un grupo para trabajar un tema específico o hacer un repaso en un tablero normal.

CLASE Nº	24	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender el concepto de tablas como un empate en el juego. Comprender, identificar y utilizar las diferentes opciones para alcanzar las tablas.
CONTENIDO	Las tablas. Casos de tablas.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Trabajo en el cuaderno.

En esta clase trabajaremos las tablas. Hasta el momento muchos partidos terminaban en tablas por quedar los reyes solos, o por que se acababa la hora.
Es el momento de explicar cuándo es empate una partida de ajedrez aclarando primero que para ello se usa el término “tablas”.
Se verán en el mural, con ejemplos sencillos inventados por el docente, los siguientes casos:

- **Falta de material**: en el caso de quedar sólo los reyes o un caballo o un alfil el partido es tablas. Nadie puede ganar.
- **Los 50 pasos**: cuando hay material para dar jaque mate pero el jugador que va ganando no sabe hacerlo bien tiene un límite de 50 jugadas (se puede aclarar lo de sin movimientos de peones ni capturas de piezas pero difícilmente lo recuerden o respeten al momento de jugar). Se cuentan las jugadas de un solo bando. Si llega a 50 el partido es empate. Pedir que cuenten en voz alta para que el rival lo sepa y así que haya conteo y no “multiplicación” de las jugadas.
- **La repetición de posición**: los chicos muchas veces suelen repetir las jugadas pensando que las cosas igual van a cambiar. A partir de este momento si se repite 3 veces la misma posición (aunque los chicos suelen fijarse más si se repite la jugada o si son 3 jaques seguidos) es tablas.
- **El ahogado**: este requiere una explicación bastante clara (pero no muy extensa) en el mural, sin embargo difícilmente logren comprender la diferencia entre este y el jaque mate en una clase. Se mostrarán algunos ejemplos para que noten la diferencia (que el rey no está en jaque).
- **Por acuerdo de los jugadores**: los jugadores arreglan en determinado momento de la partida empatar (porque es pareja la posición o cualquier otro motivo).

CUADERNO

LAS TABLAS (EMPATE)

PUEDE SER POR:

- FALTA DE MATERIAL
- 50 PASOS
- REPETICION DE POSICION (3 VECES)
- AHOGADO
- ACUERDO DE LOS JUGADORES

CARTELERA

Pondremos en la cartelera el cartel de “TABLAS” en la sección SABEMOS.

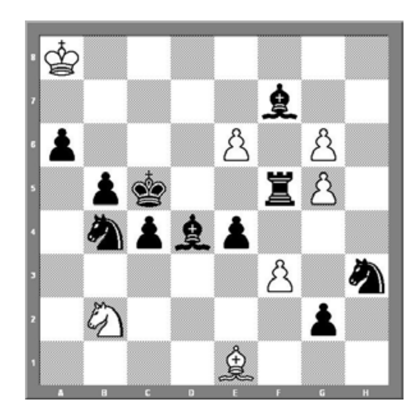
CLASE Nº	25	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego.
CONTENIDO	El jaque.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural. Práctica libre.

Trabajaremos un concepto que a los alumnos les resulta particularmente difícil de comprender: el no poner el rey en jaque. Desde ya que con esta clase no se corregirá este defecto sino que demorará cierto tiempo de práctica de juego.
Para ello insistiremos ante el grupo que el rey no puede:

- Ponerse en una casilla amenazada aunque esté libre.
- Comer y ponerse en jaque.

Si bien la idea es la misma los alumnos parecen entenderlo como que una cosa es ponerse en jaque y otra cosa comer (y ponerse en jaque). Así que insistiremos en las dos ideas.
Para ello haremos un ejercicio en el mural.



El rey blanco está perdido y quiere ir a la casilla “a1” (indicarla con el dedo) donde lo espera una recompensa (puede ser una cama para dormir o lo que quieran).
Obviamente no puede ponerse en jaque (ni comiendo ni en casilla libre). Ni ocupar casillas donde hay piezas propias.
Cada jugada pasará un alumno diferente a mover.
EL caminito puede ser: Rb8-c7-d7-e7-f8-g7-h6-g4-g3-g2-f1-e2-d2-c1-b1-a1.
En cada paso hay que ver qué opciones tiene el rey y cuales son posibles.

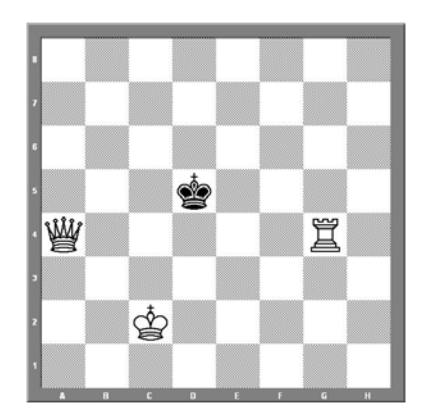
Este ejercicio permite volver sobre la cartelera para trabajar la observación y el pensamiento de la jugada.

Terminado el ejercicio los alumnos podrán jugar libremente con el compañero que elijan.

CLASE Nº	26	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
CONTENIDO	El jaque mate con dama y torre.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural con ejercicios.

Se continuará trabajando en el mural el jaque mate bicicleta. Esta vez partiremos de una posición con las piezas (dama y torre) separadas.



En este caso se pedirá a un alumno (adelantado) que comience con el jaque mate enseñado. El docente moverá el rey negro llevándolo a amenazar a la torre o a la dama. Esto desorientará al alumno que probablemente cometa errores. Ante esto el docente hará notar a los alumnos qué pasa y se recurrirá a la idea de alejar la pieza amenazada buscando siempre que la dama defienda a la torre. Para así poder concretar el jaque mate sin problemas.

Pasarán algunos alumnos (con posiciones para llevar el rey a los diferentes costados del tablero) y el docente siempre buscará el acercamiento del rey y ayudará (al alumno) a lograr la mejor posición para dar jaque mate.

Al igual que la clase anterior sobre el tema el trabajo en el mural no debe extenderse más de 20 minutos.

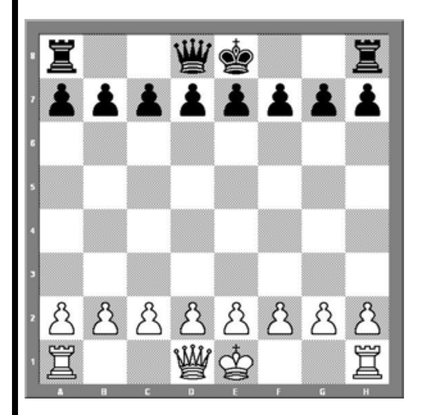
El resto de la clase se hará práctica libre.

CLASE Nº	27	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Ejercicio de juego sin caballos y sin alfiles.

Uno de los principales problemas para que los alumnos lleguen al jaque mate es que primero suelen comer todas las piezas del rival.

Por ello en esta clase se realizará el siguiente ejercicio: se jugarán partidas pero sacando al inicio los caballos y alfiles. Aunque no parezca mucho esto hará que se logren definir con jaque mate bicicleta una mayor cantidad de partidas.



El docente presenta la posición en el tablero mural. Obviamente colaborará para la realización del jaque mate bicicleta en las partidas que se encuentran cerca de definir. Como los alumnos quieren sumar jaque mates para el grupo, está ayuda será bien recibida por los dos jugadores. Este ejercicio realizado todos los años muestra un gran progreso en la cantidad de jaque mates que pueden hacer en una hora de clase.

Insistir con el “tandem” OBSERVO-PIENSO-MUEVO.

RECUERDE: Siempre es útil anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates logrados para entusiasmar al grupo que ve su mejoría. También puede comentarse cuántos jaque mates hicieron en otros grados, no para que se vuelva una competencia, sino para que le sirva como orientación y una meta que pueden alcanzar.

CLASE Nº	28	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender el valor absoluto de cada pieza según su movimiento.
CONTENIDO	El valor absoluto.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural.

Se comentará a los alumnos que si bien el fin del juego es dar jaque mate, a lo largo del mismo los jugadores capturan diferentes piezas. ¿Es lo mismo comer un peón que un caballo o una dama? Los alumnos dirán que no y que hay piezas que son mejores que otras.

Se dirá a los alumnos que las piezas tienen un valor según su capacidad de movimiento y que se llama absoluto.

Ante la pregunta ¿cuál les parece que vale menos? surgirá la respuesta el peón. Se le asignará el valor: 1. También si se pregunta cuál es la más valiosa los chicos responderán la dama (se le asignan 9 puntos).

Luego se planteará el problema del alfil y del caballo. Con los alumnos se irán definiendo en el mural los pro y los contra de cada uno (alfil rápido pero por un solo color, caballo lento pero salta y va por los dos colores). Se les asignará un puntaje equivalente: 3. Una buena forma de plantear este punto es haciendo una competencia entre las 3 piezas. En “carrera” desde un lado al otro del tablero la torre gana (en 1 paso, el alfil en 2 y el caballo en 4). Luego poner dos peones en el tablero (distanciados) en diferentes colores de casillas. La torre come rápido (por ejemplo en 4 pasos), caballo en un poco más, y el alfil no puede comer al que está en color distinto a su paso. Así se declara a la torre ganadora (5 puntos) y, luego de un debate sobre pro y contras del caballo y del alfil, se los declara empatados en 3 puntos.

El rey se aclarará que no tiene valor ya que no puede comerse (o no vale nada o vale todo el partido)

CUADERNO

VALOR DE LAS PIEZAS

PEON	1
CABALLO	3
ALFIL	3
TORRE	5
DAMA	9
REY	NO SE COME

CARTELERA

Podremos el cartel de “VALOR” en la sección “SABEMOS”.

CLASE Nº	29	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida.

Como siempre recomendamos un breve repaso de los visto en las últimas clases (el jaque mate bicicleta, las tablas y el valor de las piezas) antes de que los alumnos se pongan a jugar.

En este caso podemos elegir nosotros quien juega con quien. Así evitamos que siempre se ubiquen con los amigos. Generalmente se puede variar teniendo en cuenta:

- El nivel de juego (puede ser con uno parejo o con otro con mayor o menor nivel).
- El sexo (ya que sino suelen jugar varones entre ellos y nenas entre ellas).

Otra vez el docente elegirá si se dedica a “caminar” la clase estando atento a las dudas de los alumnos o se sentará con un grupo para trabajar un tema específico o hacer un repaso en un tablero “normal”.

CLASE Nº	30	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
CONTENIDO	La partida.			
MATERIAL	Tablero mural.			
ACTIVIDAD	Partida en mural.			

En esta clase volveremos a jugar en el mural, aunque esta vez una partida con todas las piezas y el jaque mate.

Como lo hizo anteriormente, el docente cuestionará a los alumnos que mueven sobre los motivos de su jugada, ayudará u orientará según el caso a los niños y realizará los aportes o las correcciones que considere necesarias.

Insistir con la cartelera.

CLASE Nº	31	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica en parejas.

En esta clase el docente pedirá a los alumnos que elijan un compañero. Luego de elegido, ellos o el docente, elegirán otra pareja para jugar un partido.

La idea es que exista un intercambio de ideas al momento de jugar ya que deberán consultar la jugada con su compañero. Esto permitirá además que se corrijan errores de movimientos.

El docente controla y supervisa ya que seguramente las discusiones serán más frecuentes (y probablemente más acaloradas) que en la forma normal de jugar.

CLASE Nº	32	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego. Identificar y utilizar las diferentes opciones disponibles para resolver una situación de jaque. Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego. Comprender, identificar y realizar el jaque mate en situaciones normales de juego.
CONTENIDO	El jaque. El Jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Ejercicios en el mural. Juego en grupos.

Continuaremos trabajando el jaque mate pero no desde el punto de vista de los mates básicos sino desde el juego normal. Para ello el docente puede realizar un juego de equipos (los bandos pueden ser las filas, no más de 3). Que deberán resolver los problemas presentados por el docente. Podemos dividir el juego en dos tipos de problemas:

- En las primeros habrá un jaque pero los alumnos deberán explicar si son jaque mates o el rey tiene escapatoria (hacer unos tres o cuatro tocando las diferentes posibilidades). Ver ejemplos.
- En los segundos se pondrán posiciones sencillas para que los alumnos hagan jaque mate en 1 jugada.

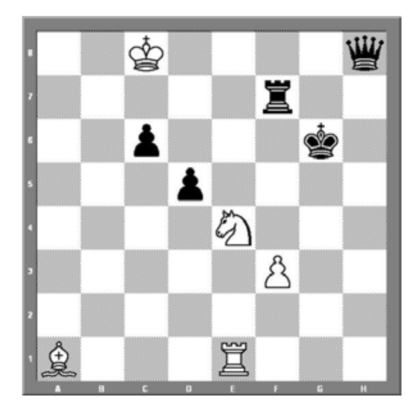
El docente “manejará” la ayuda según el alumno o el puntaje para hacerlo más interesante. En la cabeza del profesor no está quién gana la competencia sino buscar que cada problema aporte (cuando es explicado) un aprendizaje al grupo.

En lo posible algunos problemas deben ser con pocas piezas para evitar perder tiempo en el armado de las posiciones. En el caso de los de jaque mate partiremos de la posición del mate bicicleta conocido por los chicos para ir buscando otras opciones. La cantidad de problemas que se hagan depende del grupo y lo decidirá el docente. Siempre analizar cómo se llega a las soluciones teniendo en cuenta, también, las jugadas mencionadas que no sean correctas.

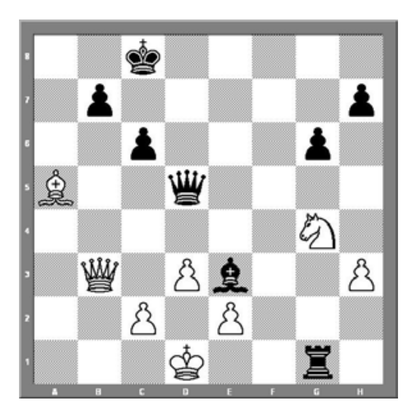
Estos ejercicios sirven para trabajar lo presentado en la cartelera, especialmente cuando el alumno se encuentra frente al tablero mural (darle su tiempo para pensar).

El equipo que acierta recibirá puntos decidiéndose al final de la clase el grupo ganador.

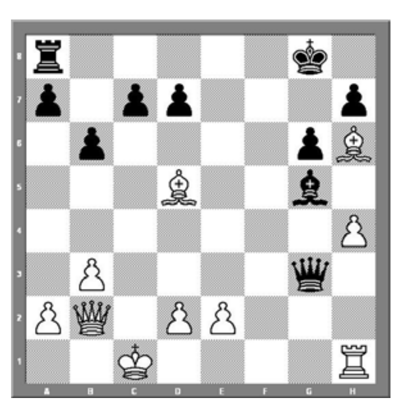
Nota: buscar posiciones donde el jaque mate sea en la parte de arriba del tablero para que los alumnos del fondo puedan ver mejor.



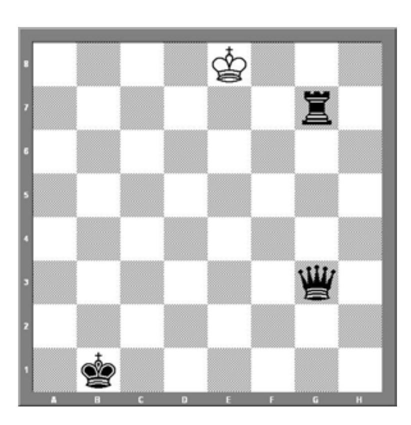
El blanco se salva con Axh8.



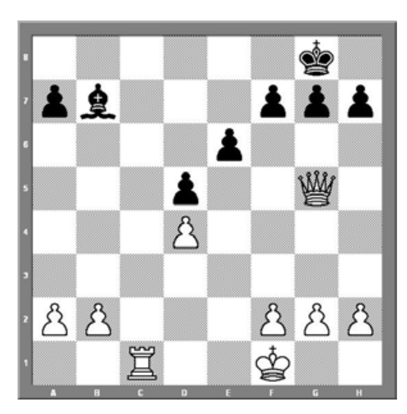
El blanco se salva con Ae1.



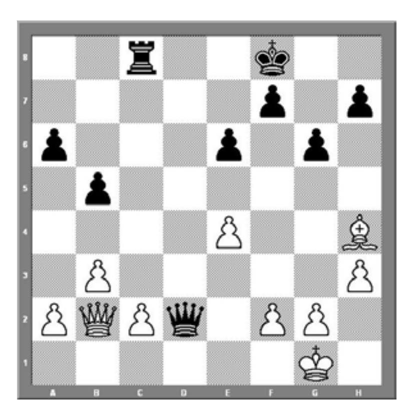
Es jaque mate del blanco.



El negro hace jaque mate en 1: Db8++



Las blancas dan mate con Dd8++



Las blancas dan mate con Dh8++

CLASE Nº	33	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

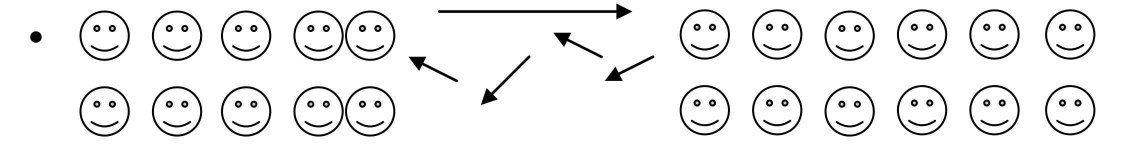
Clase de práctica libre. Los alumnos jugarán con quien quieran. El docente corrige errores o atiende consultas. También puede hacer práctica individual con algún alumno o trabajar con un grupo algún tema en particular.

CLASE Nº	34	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y disfrutar actividades recreativas relacionadas con el juego.
CONTENIDO	Carreras de piezas. Ajedrez viviente.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Juegos en el patio. Carreras. Ajedrez viviente. Práctica libre.

Aprovecharemos esta clase para hacer una recreación en el patio. Los niños pequeños gustan de moverse y salir al patio.

Un juego podría ser:

- Jugar carreras moviendo como piezas: dos equipos colocados en hileras enfrentadas
- 

La consigna del docente será: los primeros que salen van hacia sus compañeros moviéndose como torres (derecho), al tocar a sus compañeros estos deben volver moviéndose como alfiles (en diagonal, alternando para poder llegar a destino). Luego podrá cambiar la consigna con los que siguen a: peones, caballo, dama o rey. El docente "vigilará" (sin demasiada exigencia) que el movimiento se haga de manera apropiada

Luego de unas carreras se propondrá a los alumnos armar un ajedrez viviente. Se le asignarán piezas a cada alumno (hasta donde se pueda) y se armará un tablero. Hasta pueden hacerse algunos movimientos.

Finalmente si queda tiempo los alumnos pueden jugar en el piso con sus juegos el resto de la hora.

CLASE Nº	35	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno comprenda la utilidad y la forma correcta de hacer el enroque.
CONTENIDO	El enroque.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Se explicará a los alumnos que existen en ajedrez jugadas especiales que no tienen una explicación clara. Así como el peón corona y se transforma en otra pieza, existe una jugada especial llamada enroque.
Es una jugada muy útil y que usan todos los jugadores que juegan bien, aunque no es obligatorio hacerla.
Como siempre es probable que algunos alumnos ya la conozcan así que estaremos atentos a lo que saben sobre el mismo.
A continuación se mostrará en el mural cómo se hace destacando los nombres correspondientes (corto y largo) según el flanco en el qué se haga.
Luego se preguntará cuál les parece que es el objetivo del enroque. Rápidamente por la posición protegida del rey los alumnos dirán que es para cuidarlo.
Luego se pasará a las prohibiciones del mismo:

- Si se movió el rey o la torre
- Si hay piezas en el medio
- Si se pasa por jaque o se está en jaque

Considerando estas prohibiciones se recomendará hacerlo rápido para evitar problemas con el rey.

El docente pondrá posiciones y los alumnos pasarán y harán el enroque que el profesor pida (a veces se podrá y otras no).

CONSEJO: si bien se enseña el enroque como algo útil para el juego no se buscará que los alumnos lo hagan siempre que juegan. En general los niños ya tienen suficientes problemas para dar algún jaque con el rey en medio de todas las piezas, si hacen el enroque las partidas se complicarían aún más. Por otro lado las prohibiciones, al igual que las reglas de los casos de tablas, suelen demorar en ser

CUADERNO

EL ENROQUE

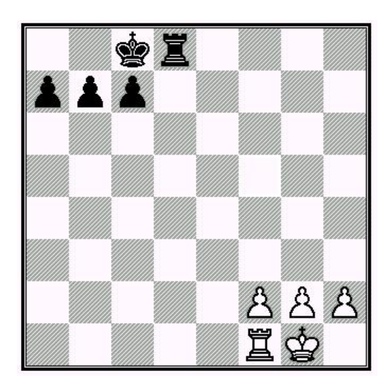
SIRVE PARA DEFENDER AL REY

NO PUEDO HACERLO SI

- HAY PIEZAS EN EL CAMINO
- MOVI EL REY O LA TORRE
- ESTOY O PASO POR JAQUE

Los alumnos dibujarán (con sus limitaciones) un tablero con los enroques hechos. El docente lo dibujará en el pizarrón y también pondrá la posición en el mural (insistir en usar regla y lápiz para hacer el dibujo):

LARGO



CORTO

CARTELERA

Se agregará el cartel "ENROQUE" en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	36	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida.

Volveremos a elegir los rivales de los alumnos. Podríamos insistir en este caso que no llamen al docente ante la mínima duda, sino que traten de resolverla entre ellos, con sus conocimientos. Esto hará de a poco que los alumnos sean más independientes al momento de jugar.

CLASE Nº	37	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y disfrutar actividades recreativas relacionadas con el juego.
CONTENIDO	Canciones de ajedrez.
MATERIAL	CD con canciones de ajedrez
ACTIVIDAD	Elección de la mejor canción.

En esta clase haremos una actividad que los chicos disfrutarán mucho.

Recurriremos al CD de música “Para jugar al ajedrez” que contiene canciones relacionadas con el juego.
Sólo utilizaremos las canciones referidas a las piezas. Escribiremos los nombres de cada una en el pizarrón y luego las escucharemos.

Las bondades de estas composiciones se podrían resumir de la siguiente manera:

- Son muy rítmicas.
- Son simples.
- Son breves.

Antes de escucharlas sugerimos entregar a cada alumno un papel en blanco en el cual escribirá el nombre de sus canciones favoritas (hasta 3). En algunos casos el docente puede permitir que algún alumno pase y la baile mientras se escucha o que los alumnos bailen al lado del banco (manteniendo cierto orden)

Luego de escuchadas todas el docente recogerá los papeles y se sumarán cruces a cada una que haya sido votada, para finalmente tener así, la canción ganadora. Esta podrá ser repetida y bailada por todos incluido trencito por el patio.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">38</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.</td></tr>
</table>

En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.

- Los movimientos
- Opciones ante un jaque
- El jaque mate
- El mate bicicleta
- La coronación
- El enroque
- Las tablas
- El valor de las piezas.

Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.

En esta clase se verá mejor cuáles conceptos han sido mejor fijados y qué alumnos presentaron mayores dificultades o facilidades para aprenderlos.

CLASE Nº	39	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

En esta clase realizaremos la última partida en el mural como evaluación de lo aprendido durante el año.

CLASE Nº	40	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	ORGANIZATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Charla con el grupo.

En esta clase cerraremos la actividad del año concentrándonos en cómo ha trabajado el grupo, qué se puede mejorar para el año que viene, etc.

Finalmente los alumnos podrán jugar con quien quieran.



INCLUYE

- **DIBUJOS DE LAS PIEZAS PARA COLOREAR.**

Las mismas deben ser fotocopiadas y entregadas a los alumnos en la clase correspondiente. Recomendamos que el tamaño de la fotocopia sea el correcto para una hoja de cuaderno. En una hoja oficio pueden entrar 3 dibujos debidamente reducidos. Así evitaremos recortes o desprolijidades al momento de pegar.

- **CUADERNILLO RESUMEN PRIMER AÑO.**

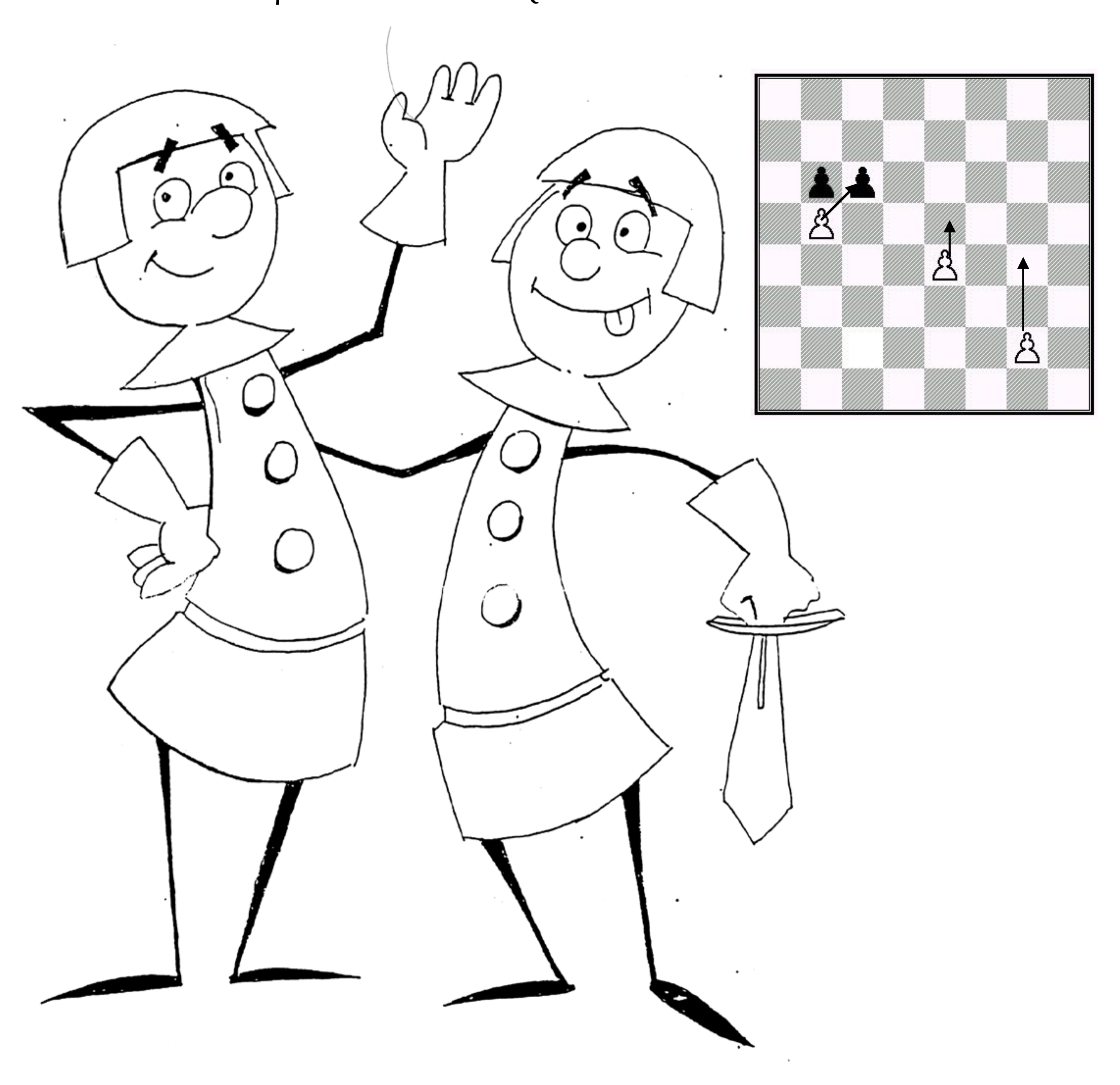
El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en segundo año. Están realizados como para ser reducidos en tamaño y ser armados de modo tal de utilizar 2 hojas de papel oficio. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

AJEDREZ

LOS PEONES PIM Y PUM SON BUENOS AMIGOS

¡ PINTALOS PARA QUE PUEDAN JUGAR!

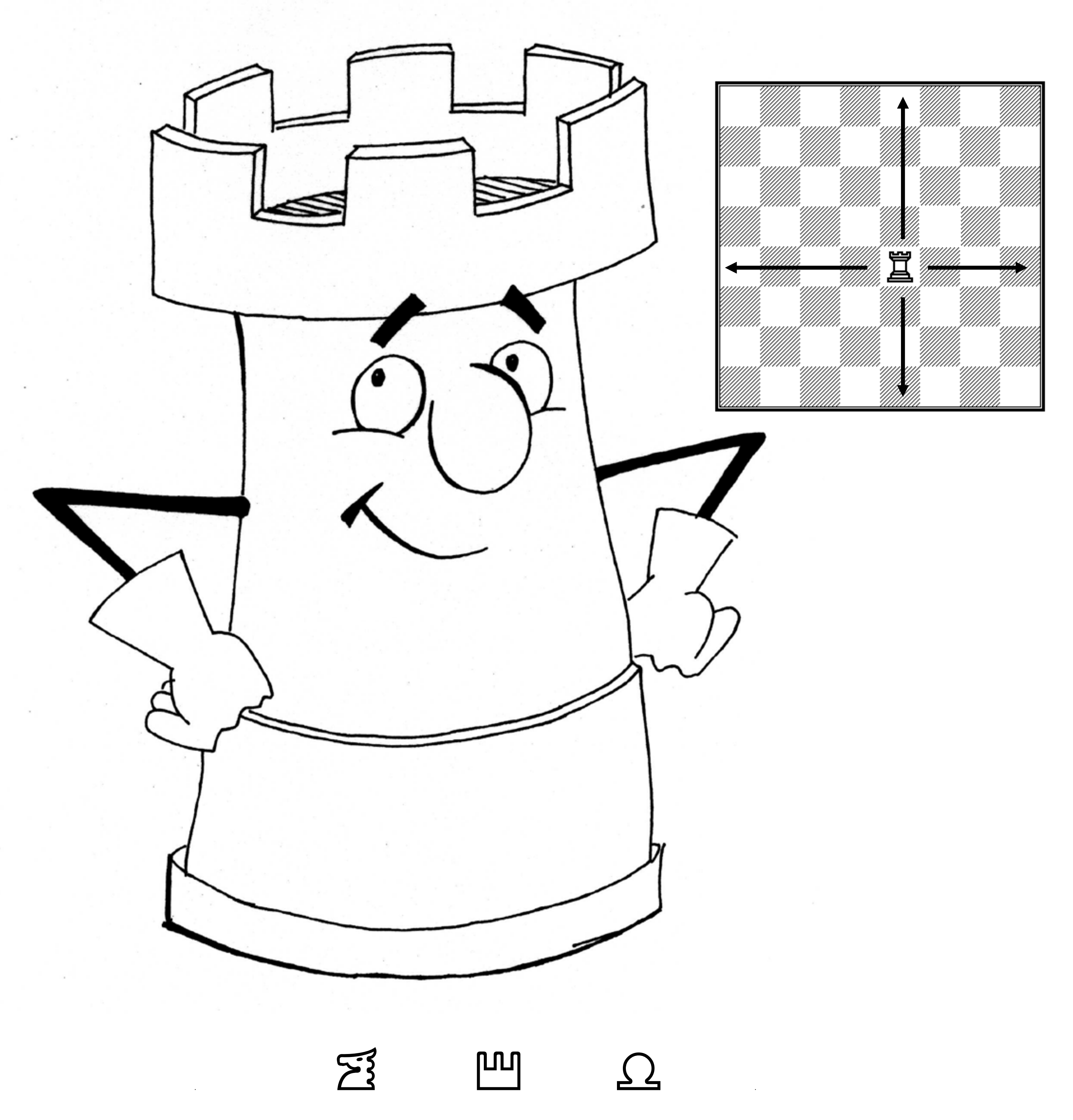


RECUERDA: EL PEON MUEVE DERECHO PERO COME EN DIAGONAL. PUEDE MOVER 2 PASOS EN SU PRIMERA MOVIDA.

AJEDREZ

LA TORRE FLORINDA QUIERE UN NUEVO COLOR PARA SU TRAJE.

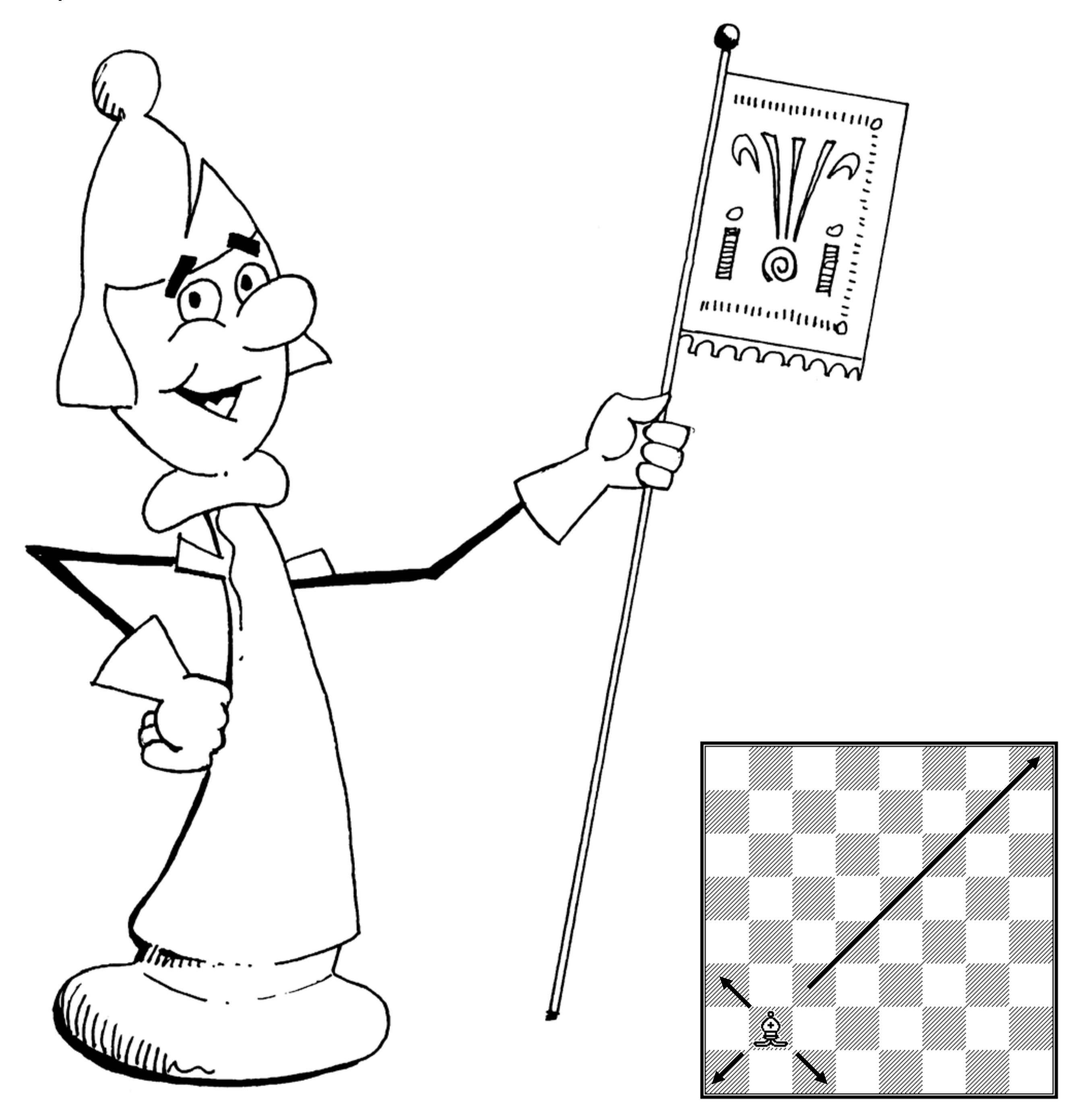
¡ PINTALA !



RECUERDA**: LA TORRE MUEVE SIEMPRE EN LINEA RECTA**

AJEDREZ

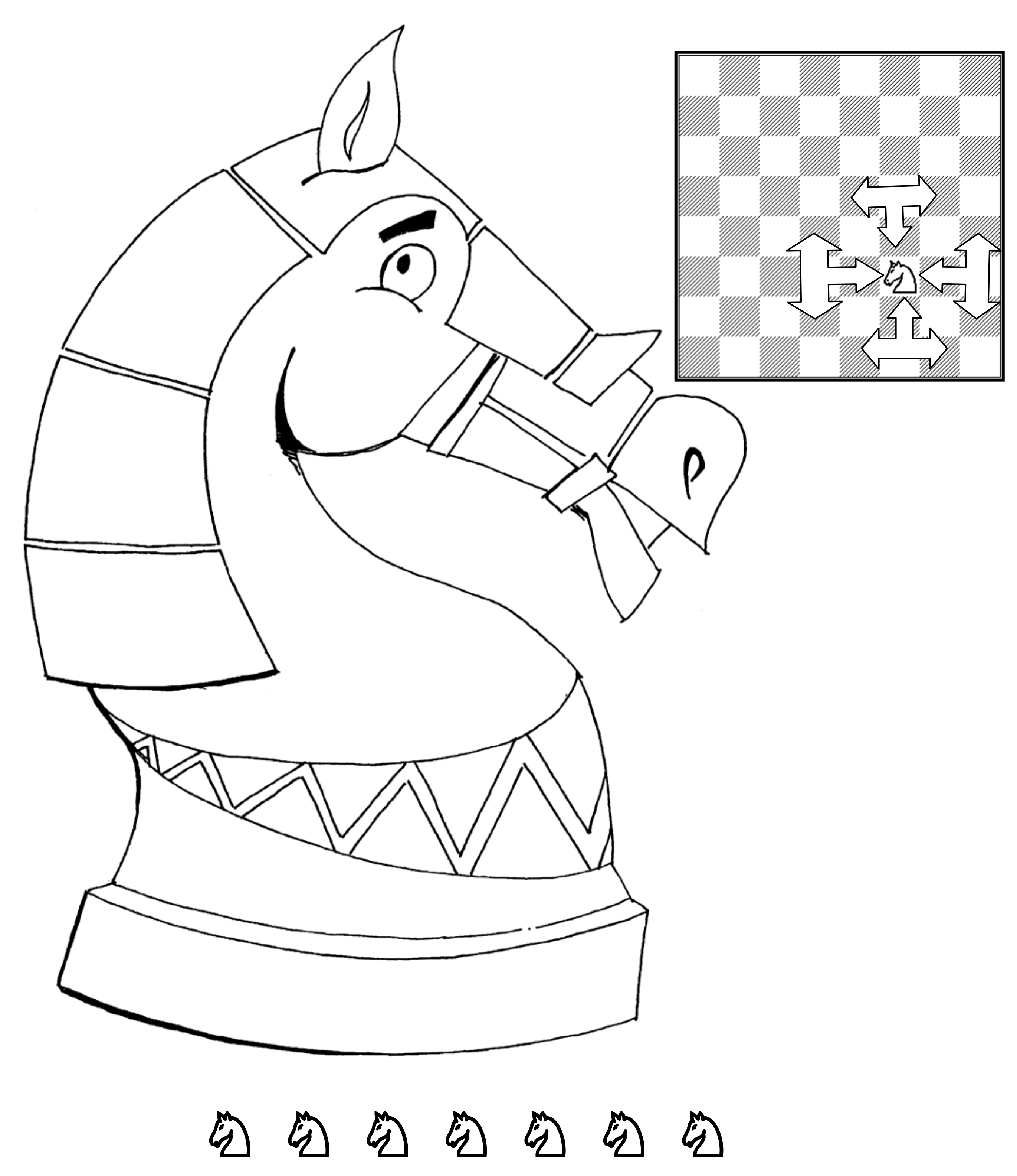
EL ALFIL CARLITOS ESTA LISTO PARA JUGAR. SOLO NECESITA QUE PINTES SU ROPA. ¡MANOS A LA OBRA!



RECUERDA: EL ALFIL MUEVE EN DIAGONAL POR UN SOLO COLOR TODOS LOS PASOS QUE QUIERA.

AJEDREZ

COLOREA AL CABALLO JACINTO PARA IR A UNA FIESTA.



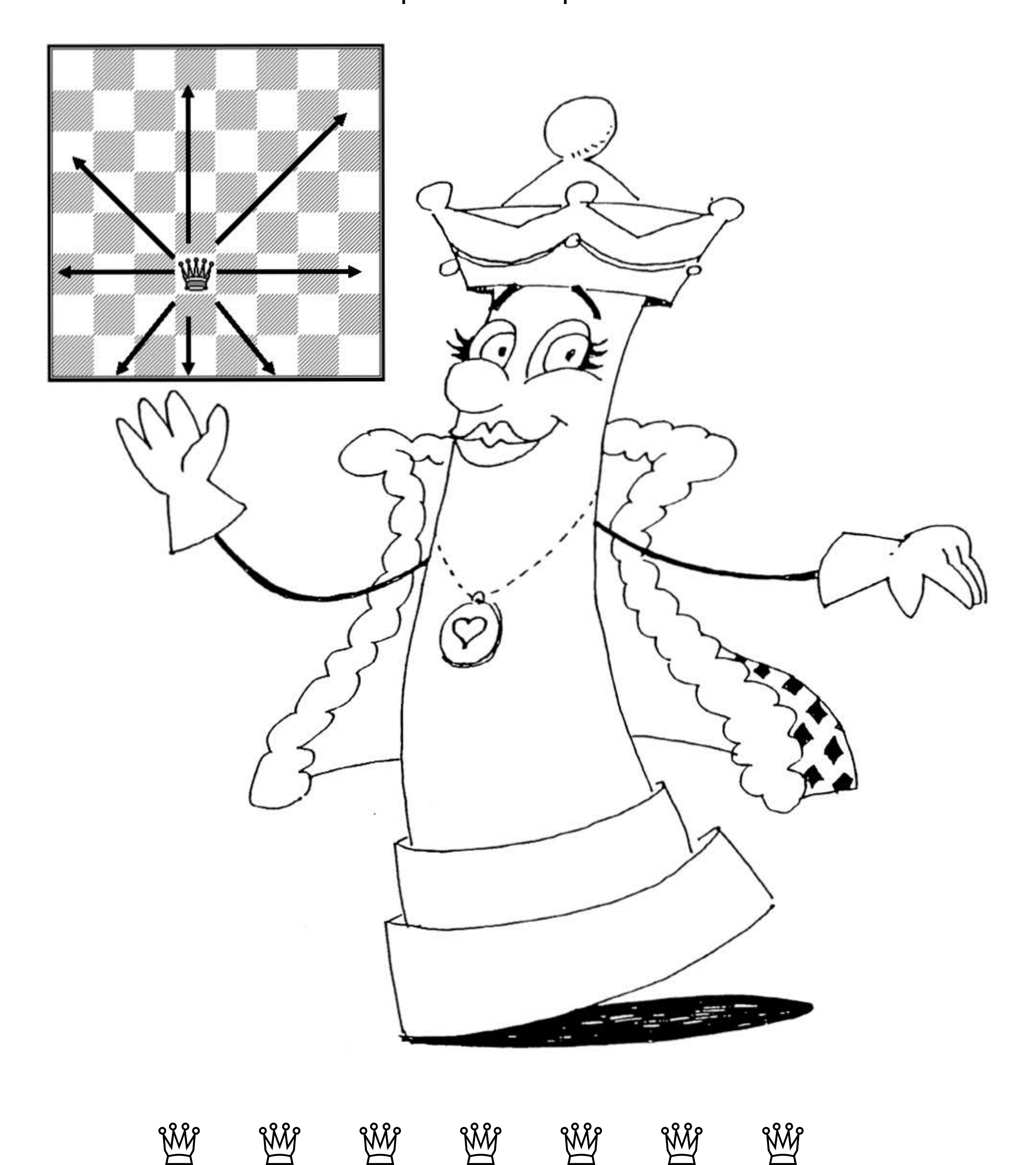
♘ ♘ ♘ ♘ ♘ ♘ ♘

RECUERDA: EL CABALLO ES LA UNICA PIEZA QUE PUEDE SALTAR

AJEDREZ

LA DAMA CLARITA QUIERE PONERSE MUY LINDA PARA EL JUEGO.

¡ AYUDALA ¡



♛ ♛ ♛ ♛ ♛ ♛ ♛

RECUERDA: LA DAMA MUEVE PARA TODOS LADOS

AJEDREZ

EL REY MANDATODO ESTA MUY CONTENTO. ¡PINTA SU ROPA!



♔ ♔ ♔ ♔ ♔ ♔ ♔

RECUERDA: EL REY MUEVE **1 PASO**
PARA TODOS LADOS

AJEDREZ

REGLAS BASICAS

CONTENIDOS:

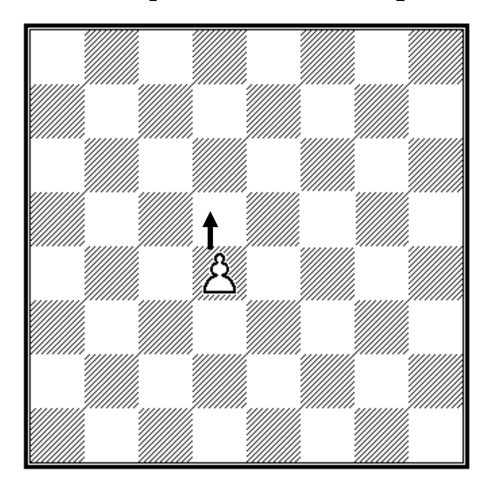
- EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS.
- LA CORONACION.
- EL JAQUE.
- EL JAQUE MATE.
- LAS TABLAS.
- EL VALOR DE LAS PIEZAS.
- EL ENROQUE.



EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

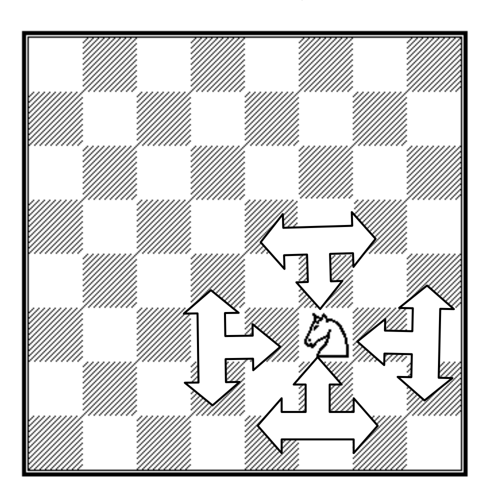
EL PEON

Mueve 1 paso hacia delante. Al comenzar puede Mover 2 si quiere. Come un paso en diagonal.



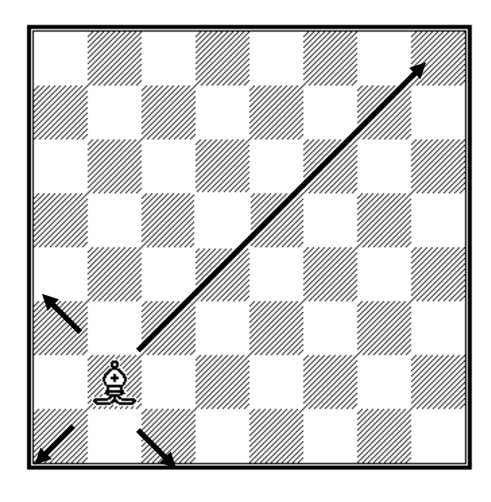
EL CABALLO

Mueve 3 casillas. Salta.
Forma una "L".



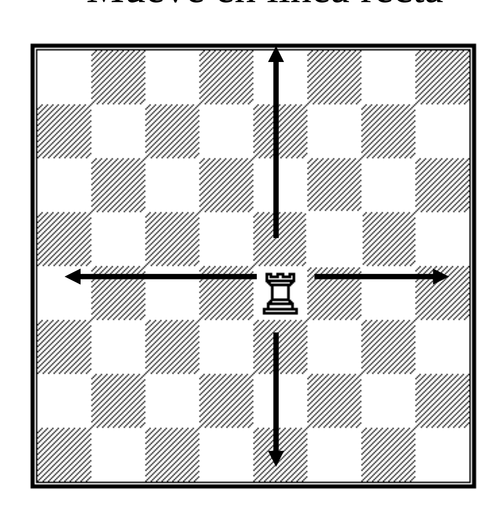
EL ALFIL

Mueve en diagonal.



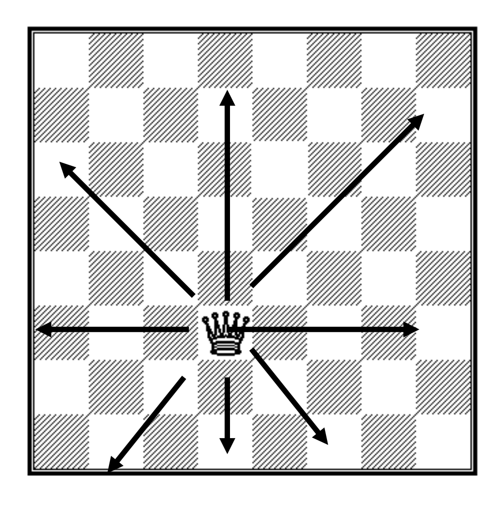
LA TORRE

Mueve en línea recta



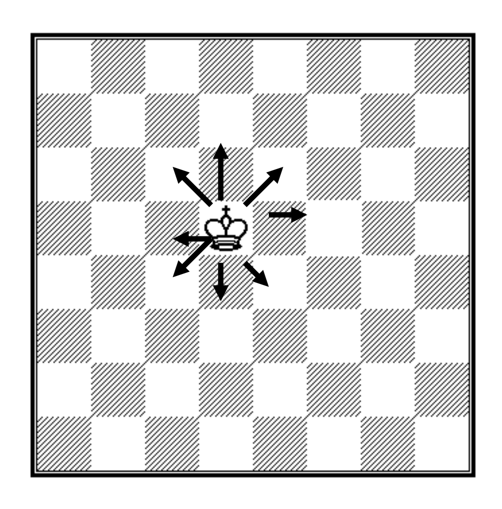
LA DAMA

Mueve para todos lados.



EL REY

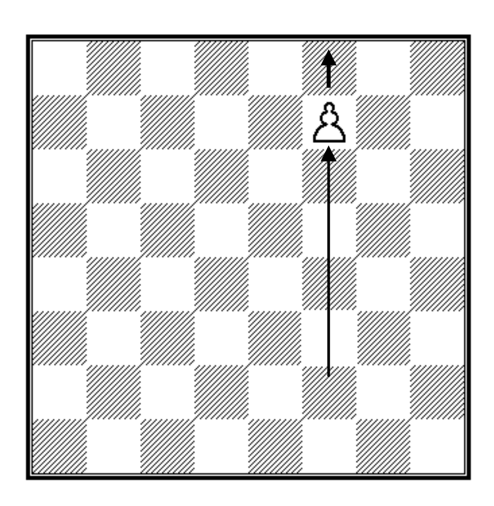
Mueve un paso para todos lados.



LA CORONACION

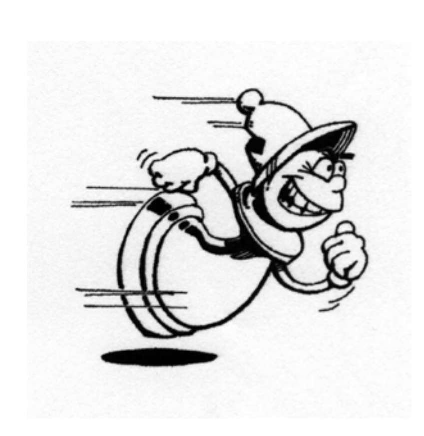
CUANDO UN **PEÓN** LLEGA AL FONDO DE SU RECORRIDO SE DICE QUE **CORONA**. SE TRANSFORMA EN OTRA PIEZA: ALFIL, CABALLO, DAMA O TORRE.

LA DAMA, POR SU VALOR,
ES LA QUE MÁS SE PIDE



Puede pedir





RECUERDA:

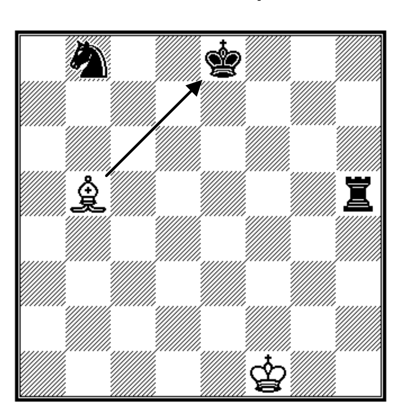
- EL CAMBIO DE LA PIEZA ES INMEDIATO (NO SE PUEDE ESPERAR).
- LUEGO DE HACER EL CAMBIO ES EL TURNO DEL RIVAL.
- SE PUEDEN TENER EN EL TABLERO MÁS DE 1 DAMA.
- EL PEÓN SALE DEL TABLERO Y EN EL MISMO LUGAR DONDE LLEGÓ SE COLOCA LA NUEVA PIEZA.

EL JAQUE

SE PRODUCE CUANDO **UNA PIEZA AMENAZA AL REY** CONTRARIO. TODAS LAS PIEZAS PUEDEN DAR JAQUE MENOS EL REY (RECUERDA QUE LOS REYES NUNCA SE PUEDEN JUNTAR).

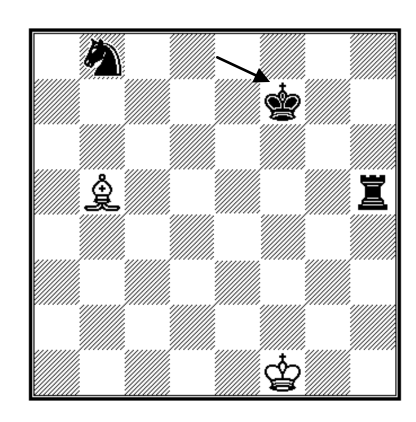
JAQUE CON

ALFIL

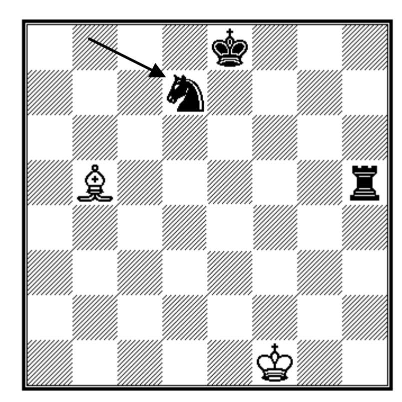


EXISTEN 3 POSIBILIDADES PARA ESCAPAR DE UN JAQUE

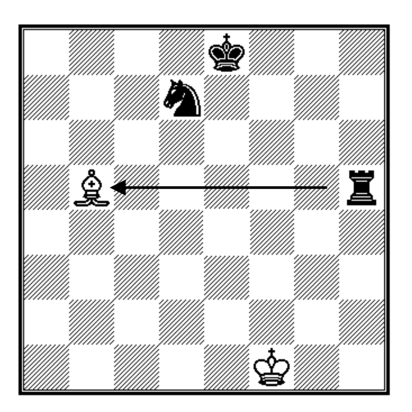
* MOVER EL REY



* TAPAR CON UNA PIEZA



* CAPTURAR LA PIEZA



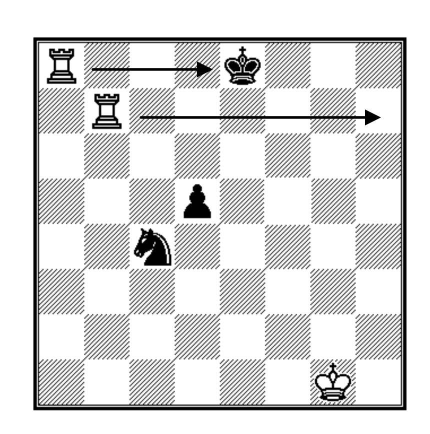
ES IMPRESCINDIBLE ESCAPAR DEL JAQUE. SI NO LO LOGRAMOS ESTAREMOS EN JAQUE MATE Y PERDEREMOS EL PARTIDO

EL JAQUE MATE

UN REY ESTA EN JAQUE MATE CUANDO **NO PUEDE ESCAPAR DEL JAQUE** ENEMIGO: NO PUEDE MOVERSE (recuerda que el rey no puede ir a una casilla si en ella continúa en jaque), TAPAR, NI CAPTURAR A LA PIEZA QUE DA EL JAQUE.

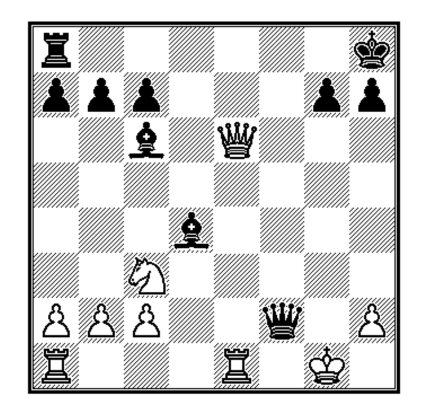
VEAMOS UN EJEMPLO:

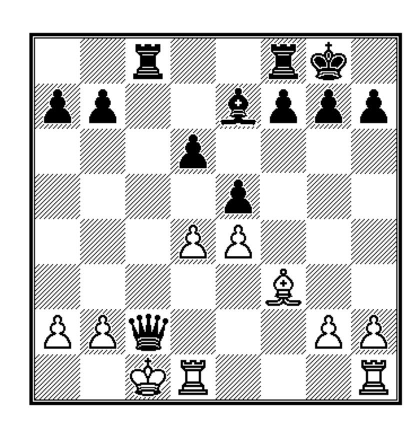
EL REY NEGRO ESTA EN JAQUE CON UNA DE LAS TORRES BLANCAS.
LA OTRA LE EVITA EL ESCAPE.
LAS PIEZAS NEGRAS NO PUEDEN AYUDAR A SU REY.

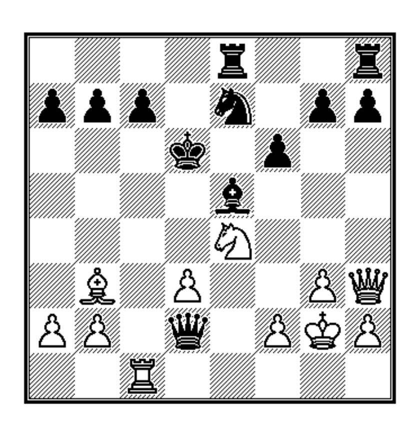


¡JAQUE MATE!

EJERCICIO: ¿QUIÉN ESTA EN JAQUE MATE?







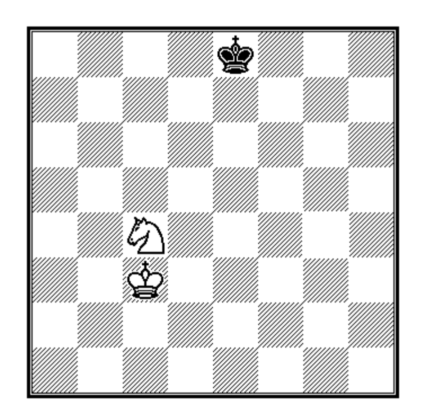
………………… ……………….. ……………………

LAS TABLAS

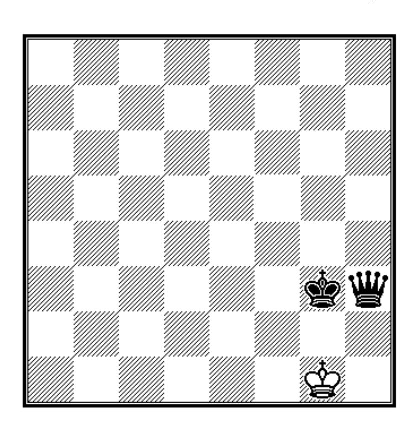
CUANDO DOS JUGADORES DE AJEDREZ EMPATAN SE LLAMA **“TABLAS”.**

FORMAS DE HACER TABLAS:

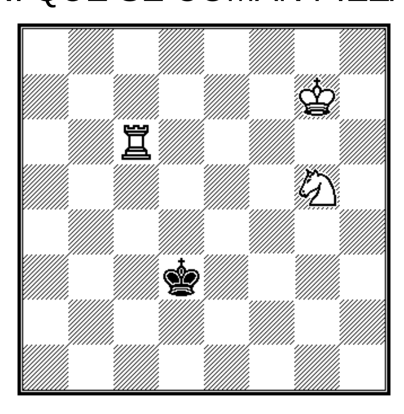
1) POR FALTA DE MATERIAL PARA HACER JAQUE MATE.



2) POR AHOGADO (EL REY NO SE PUEDE MOVER PERO NO ESTA EN JAQUE)



3) SI UN JUGADOR HACE **50 PASOS** SIN QUE SE MUEVAN PEONES NI QUE SE COMAN PIEZAS.



4) SI REPITEN **3** VECES LA MISMA POSICIÓN.

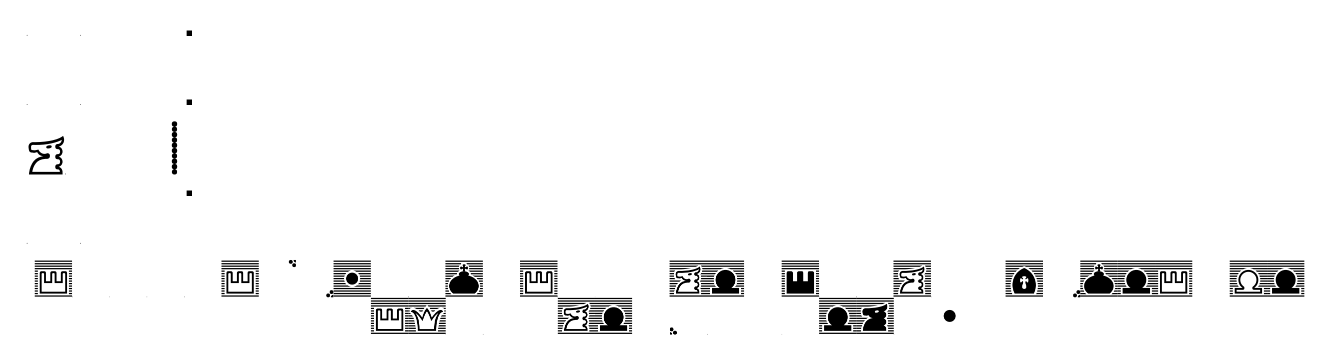
5) POR ACUERDO DE LOS JUGADORES.



EL VALOR DE LAS PIEZAS

EL VALOR ABSOLUTO DE LAS PIEZAS

LAS PIEZAS TIENEN UN VALOR SEGÚN SU MOVIMIENTO.



UNE CON FLECHAS TENIENDO EN CUENTA EL RESULTADO DE LA SUMA DE LAS PIEZAS CAPTURADAS

VALOR

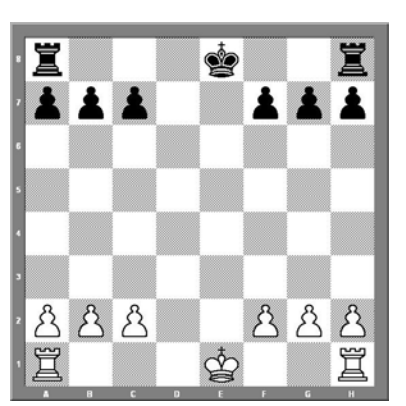


EL ENROQUE

¿PARA QUÉ SIRVE? SIRVE PARA DEFENDER AL REY.

NO PUEDO HACERLO SI:

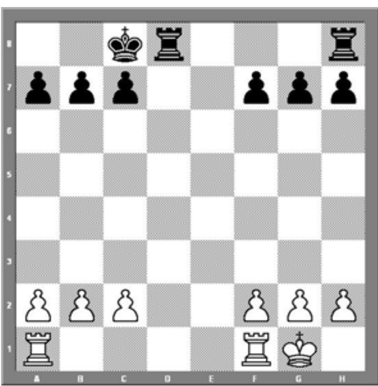
- HAY PIEZAS EN EL CAMINO
- MOVI EL REY O LA TORRE
- ESTOY O PASO POR JAQUE





POSICION ANTES DEL ENROQUE.

¿COMO SE HACE? MUEVO EL REY DOS CASILLEROS. LA TORRE SALTA Y SE COLOCA AL OTRO LADO DEL REY.



POSICION DESPUES DEL **ENROQUE CORTO** DE LAS BLANCAS Y DEL **ENROQUE LARGO** DE LAS NEGRAS.

BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Primer año de educación primaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
4	Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), “*Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar*”
8	Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), “*Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar*”
11	Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), “*Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar*”
37	CD “Para jugar al ajedrez”. Idea original de Claudia Amura y Javier Sanz Alonso. Dibujos de mi amigo Julio Batista.

2º año

EDUCACION PRIMARIA

2º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

El alumno de segundo grado.

Veamos algunas características generales del alumno de segundo grado:

Forma de jugar.
En su forma de jugar este alumno suele ser impulsivo. Le cuesta pensar un tiempo la jugada, el análisis es rápido y global. Tiene poco (por no decir nada) en cuenta la movida del oponente y las relaciones entre las piezas son deficientes. Las partidas son a comer para definir luego con algún jaque mate básico. Su atención es limitada por lo cual es útil aprovechar la primera parte de la clase para enseñar nuevas cosas.

Actitudes.

- **Actitud frente al juego**: suelen ser bastante entusiastas para desarrollar la clase. Sin embargo les gusta más jugar que trabajar en el aprendizaje de nuevos conceptos.

- **Independencia**: suelen ser todavía muy dependientes del docente, lo llaman por cada duda que tienen. La idea es llegar a fin de año con un alumno que sea más independiente al momento de jugar.

- **Organización**: si bien han mejorado con respecto a primer año todavía son desorganizados y ruidosos al momento de tener que acomodarse y de jugar. El docente debe evaluar cuál es el nivel de ruido permitido hasta que logren trabajar en un clima razonablemente ordenado.

Objetivos de 2º año.

Bloque 1.
Se repasarán las reglas básicas en las primeras clases ya que seguramente muchos alumnos no han podido practicar y habrá olvidado algunas cosas. El contenido que se continuará trabajando en este año especialmente es el jaque mate a través de diferentes problemas en el mural.

Bloque 2.
La práctica: en este año daremos más importancia a la práctica. La misma debe ser frecuente ya que no todos los alumnos pueden jugar en casa, por otro lado permite la corrección por parte del docente de los errores que se cometan durante el juego en clase. El exceso de explicaciones teóricas cansa y aleja a los niños del ajedrez como juego.
La táctica: se trabajará los jaque mates básicos como tácticas del juego, así como el beso de la muerte.
La estrategia: hacia fina de año incorporaremos el concepto de estrategia que suele parecerle muy complicado a los chicos. Sin embargo se hará de forma sencilla sin darle demasiada profundidad. Cada año trataremos de que su comprensión sea más profunda.

Bloque 3.
En este caso los alumnos aprenderán a jugar al tatedrez. También se impartirán las reglas para jugar un torneo de ajedrez.

Bloque 4.
Se trabajará de manera frecuente problemas de ajedrez. Para ello será importante que los alumnos reconozcan las consignas y traten de resolverlos con los elementos correspondientes.
Buscaremos que de a poco se forme el pensamiento ajedrecístico que le permita al alumno ser eficaz en su juego. Para ello aprovecharemos todas las ocasiones que se presenten para marcar errores de razonamiento (no ponerse en el lugar del otro, no buscar más opciones, etc.) que cometan los alumnos.
Cada vez los alumnos deberán utilizar la terminología correspondiente del juego. Cuando un alumno quiere “explicar” algo haciéndolo podemos pedirle que primero lo diga con sus palabras para todo el grupo. Así se acostumbrará a utilizar el lenguaje ajedrecístico.

Bloque 5
Probablemente tengamos que dedicar más atención a objetivos simples como aceptar la derrota (hablando cada vez que un alumno reacciona mal ante la misma) y el jugar con todos (ya que todavía los niños suelen preferir a sus amigos como compañeros para jugar.

Nota a los padres.

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 2º año puede ser la siguiente:

SEÑORES PADRES: El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales **(como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria)** que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.
En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

El objetivo del año será lograr que todos los alumnos comprendan qué es el **jaque mate** y puedan realizarlo en sus partidas.

Los contenidos principales a trabajar son:

- El jaque mate.
- El centro.
- El desarrollo.

Cada alumno debe traer:

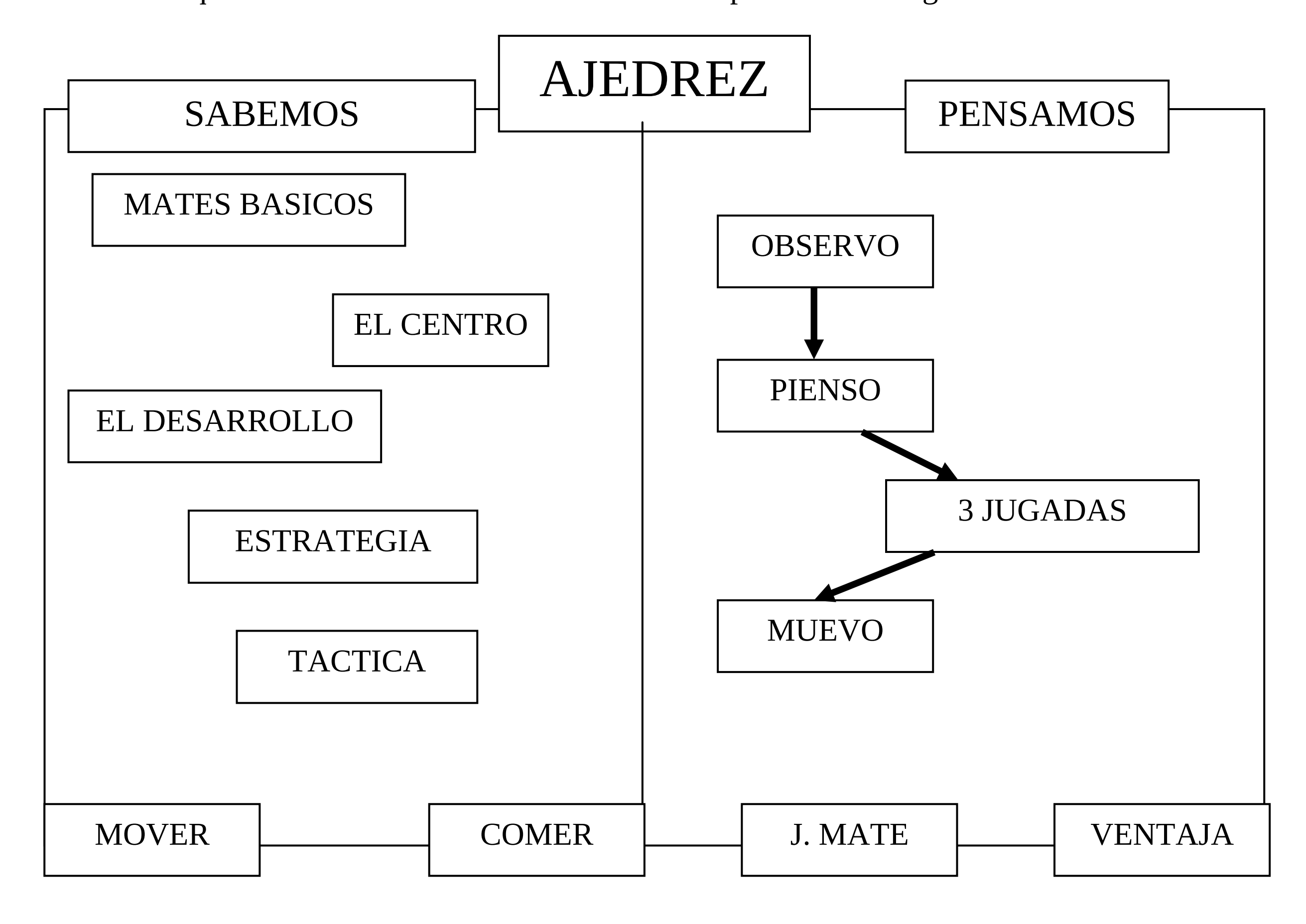
- Juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Un cuaderno.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

La cartelera

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



No es la idea "cargar" mucho el afiche de conceptos ya que perderá claridad para los alumnos.

En las primeras clases se explicarán a los alumnos las 3 secciones: SABEMOS, PENSAMOS y las ETAPAS.

En la sección PENSAMOS agregamos al OBSERVO-PIENSO-MUEVO del año anterior el cartel "3 JUGADAS". Trataremos que los alumnos adquieran el hábito de no quedarse con la primera jugada que se les viene a la cabeza (cosa normal) sino que busquen por lo menos 3 opciones posibles. Luego podrán elegir la que les parece mejor. Como siempre esto se logrará si el docente llama la atención de esta sección a los alumnos cuando juegan partidas y cuando pasan a resolver problemas en el mural.
En cuanto a las ETAPAS se explicará a los alumnos que al aprender a jugar ellos irán evolucionando en su juego. En ese camino pasarán diferentes etapas:

- al comienzo jugarán a mover, sin preocuparse mucho por comer o dar jaque mate.
- Luego se preocuparán por comer todas las piezas al rival dejándole el rey solo y recurriendo a los mates básicos para ganar.

- Seguidamente se darán cuenta que el objetivo del ajedrez es dar jaque mate y empezarán a preocuparse menos por comer y más por atacar. Cuando juegan con un chico mas grande y pierden rápido lo que pasa es que mientras ellos juegan a comer el alumno mas grande buscar dar jaque mate y les gana.

- Finalmente llegarán a un equilibrio en el cual buscando el jaque mate sabrán que la ventaja material ayuda para ganar a la larga la partida.

Esta explicación no debe ser demasiado extensa ni detallada. Más bien tiene por objetivo que ellos entiendan que les espera un camino en el cual van a ir mejorando y que el docente los ayudará a recorrer. Que siempre pueden mejorar y pasar al nivel siguiente, pero sin apuro. Así el docente dirá que seguramente casi todo (o todo) el grado está en los dos primeros niveles y que el objetivo es lograr que al llegar a fin de año todos estén en la 2º etapa, aunque algunos jueguen mejor que otros. Lo ideal será llegar a fin de año y que nadie mueva por mover, sin un objetivo. Por ello cuando ellos jueguen es importante que se pregunten para qué hacen tal o cual jugada. Así de a poco irán mejorando su juego.

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

CLASE Nº	TEMA		
1	PRESENTACION DE LA MATERIA		
2	REPASO-PRACTICA		
3	REPASO-PRACTICA		
4	REPASO-PRACTICA		
5	PARTIDA EN MURAL		
6	TATEDREZ		
7	PRACTICA LIBRE		
8	JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE		
9	PRACTICA LIBRE SIN CABALLOS Y SIN ALFILES		
10	PRACTICA DIRIGIDA	10 BIS	VIDEO
11	LA PIEZA PROTEGIDA		
12	PRACTICA LIBRE		
13	JAQUE MATE CON DOS TORRES		
14	REGLAS DE TORNEO		
15	TORNEO		
16	TORNEO		
17	JAQUE MATE (EL BESO DE LA MUERTE)		
18	TORNEO		
19	JAQUE MATE CON DAMA Y REY		
20	TORNEO		
21	EL CENTRO		
22	TORNEO		
23	EJERCICIO RELACION DE PIEZAS		
24	TORNEO		
25	PROBLEMAS DE JAQUE MATE		
26	TORNEO		
27	EL DESARROLLO		
28	TORNEO		
29	EVALUACION DE POSICIONES		
30	TORNEO		
31	TORNEO		
32	PROBLEMAS DE JAQUE MATE		
33	TORNEO		
34	PROBLEMAS DE JAQUE MATE		
35	TORNEO		

36	TORNEO
37	CIERRE DEL TORNEO
38	REPASO
39	PARTIDA EN MURAL
40	CIERRE DEL AÑO

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
OBJETIVO				
CONTENIDO				
MATERIAL	Cuaderno. Juegos de ajedrez. Cartelera.			
ACTIVIDAD	Charla presentación.			

Al ser la primera clase el docente presentará la materia como ya lo hizo el año pasado. Si bien los puntos son los mismo este año podemos profundizarlos un poco más.

- La **conducta** necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.
- Cuál es el **objetivo** de enseñar ajedrez en la escuela. Este año podemos explayarnos más sobre este tema y leerles la nota que se enviará a padres, poniendo el acento en aquellos términos que ellos pueden entender con un lenguaje sencillo. También nos referiremos a los contenidos actitudinales que se mencionan en la nota.
- Explicar, como está en la nota, cuál será el objetivo principal de este año (que todos aprendan a hacer jaque mate). También se pueden comentar las actividades interesantes que se harán este año como por ejemplo el torneo (interno y si hay, ínter escolar).
- La **cartelera** (ver más abajo).
- El **material**: cuaderno y juegos rotulados.
- Se preguntará si hay alumnos nuevos (si los hay, si saben jugar).
- También se podrán comentar las actividades interesantes (más allá de si jugaron al ajedrez) que hicieron en las vacaciones como para conocer más al grupo.

CUADERNO

Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.

CARTELERA

Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción.

CLASE Nº	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	REPASO

OBJETIVO	Que el alumno logre Comprender y reproducir el movimiento de las piezas. Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Comprender el concepto de jaque mate como el fin del juego.
CONTENIDO	El movimiento de las piezas. El jaque. El jaque mate.
MATERIAL	Mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Práctica libre.

Las primeras clases las utilizaremos para realizar un repaso de lo aprendido el año anterior así que trabajaremos con objetivos y contenidos de 1º año.
Hay que tener en cuenta que no todos los chicos tienen con quien practicar en casa y muchos conceptos pueden haber sido olvidados.
En cada una de las 3 clases siguientes se repasarán un par de contenidos en cada una, para luego dejar lugar a la práctica libre.
Hacer una sola clase de repaso es muy cansador y seguramente lo último no va a ser muy atendido. Aparte, como el jaque mate todavía no muchos lo hacen bien la última parte de la clase alcanza para que jueguen y practiquen el movimiento de las piezas (sin llegar a definir las partidas).
Comenzaremos el repaso con el movimiento de las piezas. El docente preguntará y hará pasar a alumnos que lo mostrarán. Luego lo aclarará para todo el grupo.
Cuando se llegue al rey se enfocará en el jaque y en sus opciones realizando algunos ejercicios simples en el mural.
Por último repasaremos el jaque mate. Seguramente los alumnos recordarán el jaque mate bicicleta así que pasarán al mural a hacerlo. El docente aclarará el tema para todos.
Igualmente en las próximas clases volverá a ser explicado con más detenimiento como uno de los principales jaque mates básicos.
Este repaso no debe durar más de 20 minutos. Luego, y recordando cómo deben acomodarse para jugar, se continuará con práctica libre.

<table>
<tr><td>CLASE Nº</td><td>3</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>1</td><td>LAS REGLAS BASICAS</td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre:
Comprender el concepto de tablas como un empate del juego.
Comprender, identificar y utilizar las diferentes opciones para alcanzar las tablas.
Comprender y realizar de forma correcta la coronación del peón.
Comprender el valor absoluto de cada pieza según su movimiento</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">Las tablas.
La coronación.
El valor absoluto de las piezas.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Mural. Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Trabajo en el mural. Práctica libre.</td></tr>
</table>

Se comienza dialogando con los alumnos y preguntando: ¿Cómo se llama el empate en ajedrez? ¿En qué situaciones se produce?
Usualmente los chicos responderán con un conocimiento fragmentado (recordarán algunos casos de tablas y otros no) y con errores (por ejemplo en vez de decir: “cuando quedan los reyes solos” a veces dicen: “¡cuando se juntan los reyes!”).
Seguidamente se repasarán en el mural los diferentes casos de tablas, tratando de que este año el ahogado sea un poco más comprendido.
También se recordará el tema de la coronación: se explicará y se pondrá el acento en que se puede tener más de una dama (mostrando formas de hacerlo: torre dada vuelta, caballo tirado, etc.).
Finalmente seguramente los chicos recordarán el valor de las piezas (como siempre se puede fundamentar el mismo, en el mural, con ejemplos simples) el cual se repetirá para que todo el grupo lo fije.

El resto de la clase se realizará práctica libre.

CLASE Nº	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	REPASO

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender la utilidad y la forma correcta de hacer el enroque.
CONTENIDO	El enroque.
MATERIAL	Mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural. Práctica libre.

Para finalizar este repaso se volverá a explicar el enroque y sus condiciones. Esta jugada les suele costar bastante a los alumnos comprenderla y realizarla correctamente. Todavía el rey no es tan importante en "su juego" por lo cual no ven la necesidad de hacerlo, y en algún punto, está bien que así sea. Sin embargo de a poco debemos lograr que comiencen a hacerlo y por ello lo volveremos a explicar con más detenimiento (por ello es el único concepto a repasar en esta clase). Se hará en el mural, se mostrará cuándo no puede hacerse. Se pedirá a los alumnos que pasen y digan si se puede hacer el enroque o no, etc.

El resto de la clase se hará práctica libre.

CLASE Nº	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
CONTENIDO	La partida.			
MATERIAL	Tablero mural.			
ACTIVIDAD	Partida en mural.			

Ya repasado lo aprendido el año anterior, realizaremos en esta clase una partida en el mural con todas las piezas.

Como siempre el docente elije cómo formar los bandos.

Antes de comenzar con la misma se repasará la sección PENSAMOS del afiche poniendo el acento en los puntos nuevos. A lo largo de la partida el docente podrá preguntar a los alumnos si han pensado otras jugadas aparte de la realizada.

A través de la partida vemos el trabajo individual del alumno que pasa y también (aunque no debería pasar) los gestos, ademanes y comentarios de aquellos que están en sus bancos. El profesor estará atento a todo ya que los comentarios y gestos nos permiten saber en qué piensan los alumnos.

En el caso de jugar varones vs. nenas se sortearán los colores de juego y pasarán alternativamente.
Cada vez que el docente lo crea necesario hará comentarios para que los alumnos tomen conciencia de los conceptos que utilizan al jugar y cuales son las ideas posibles en la partida. Se corregirán malos movimientos y se destacarán las bondades de las buenas jugadas, se comentará la realización o no de enroque, etc.

Si bien será obligatorio que todos jueguen y pasen (sabiendo que esto trae problemas a algunos alumnos especialmente los mas tímidos o de menor nivel) el profesor dará ideas (depende de cada alumno decidirá el nivel de especificidad de la misma) a aquellos que pasen y vea que tienen poca confianza para mover.

Lo ideal será que la partida dure toda la hora para así poder hacer comentarios y analizar con los chicos lo que va pasando. Al finalizar la misma se hará la evaluación sobre cuales pudieron ser errores y cuales aciertos, privilegiando lo aprendido por sobre el resultado.
Si termina la hora de clase y la partida continúa se podrá definir el ganador por puntos comidos.
Aquí se pondrá el acento en la actitud de los dos equipos: el que gana festeja sin burlar y el que pierde aplaude al ganador y no se ofende ni se enoja.

CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE
OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez.			
CONTENIDO	El tatedrez			
MATERIAL	Tablero de tatedrez mural. Tableros de tatedrez pequeños.			
ACTIVIDAD	Juego de TATEDREZ en mural y en tableros.			

Considerando que trabajamos con alumnos pequeños siempre es bueno recurrir a pequeños cuentos e invenciones del profesor para hacer más entretenida la clase o motivar la práctica de algo. También puede evitarse y enseñar el contenido normalmente.

En este caso recomendamos el siguiente relato a los alumnos:
“Hola chicos, hoy me siento un poco cansado. Me duele la cabeza. Por ello cuando vine le dije a la directora que no quería jugar ajedrez sino algo más sencillo: al tatetí (que en general todos los chicos conocen). La directora me dijo que no a pesar de que yo le insistí una y otra vez. En un momento enojada me dijo que si pasaba por el aula y no nos veía jugando con las piezas de ajedrez iba a llamar a mis padres. Sin embargo se me ocurrió una idea y me puse a trabajar en el recreo para hacerla. Inventé el TATE-AJEDREZ. “

Acto seguido se colocará el tablero mural de TATE-DREZ con sus piezas. En este caso ha sido realizado con goma eva y velcro.
BANDO VERDE: CABALLO, TORRE Y ALFIL
BANDO ROJO: CABALLO, TORRE Y ALFIL



El juego consiste en lograr hacer tatetí (ubicar las 3 piezas en la misma fila, columna o diagonal). Uno de los bandos coloca primero una pieza (por ejemplo un caballo, pero nunca en el medio) y luego le sigue el otro. Así hasta completar las seis, luego las piezas se desplazarán por el tablero (no se puede comer) pero moviéndose como lo hacen en ajedrez hasta que uno gana. Tal vez la mayor limitación es que muchas veces las partidas no se pueden ganar y termina en empate.

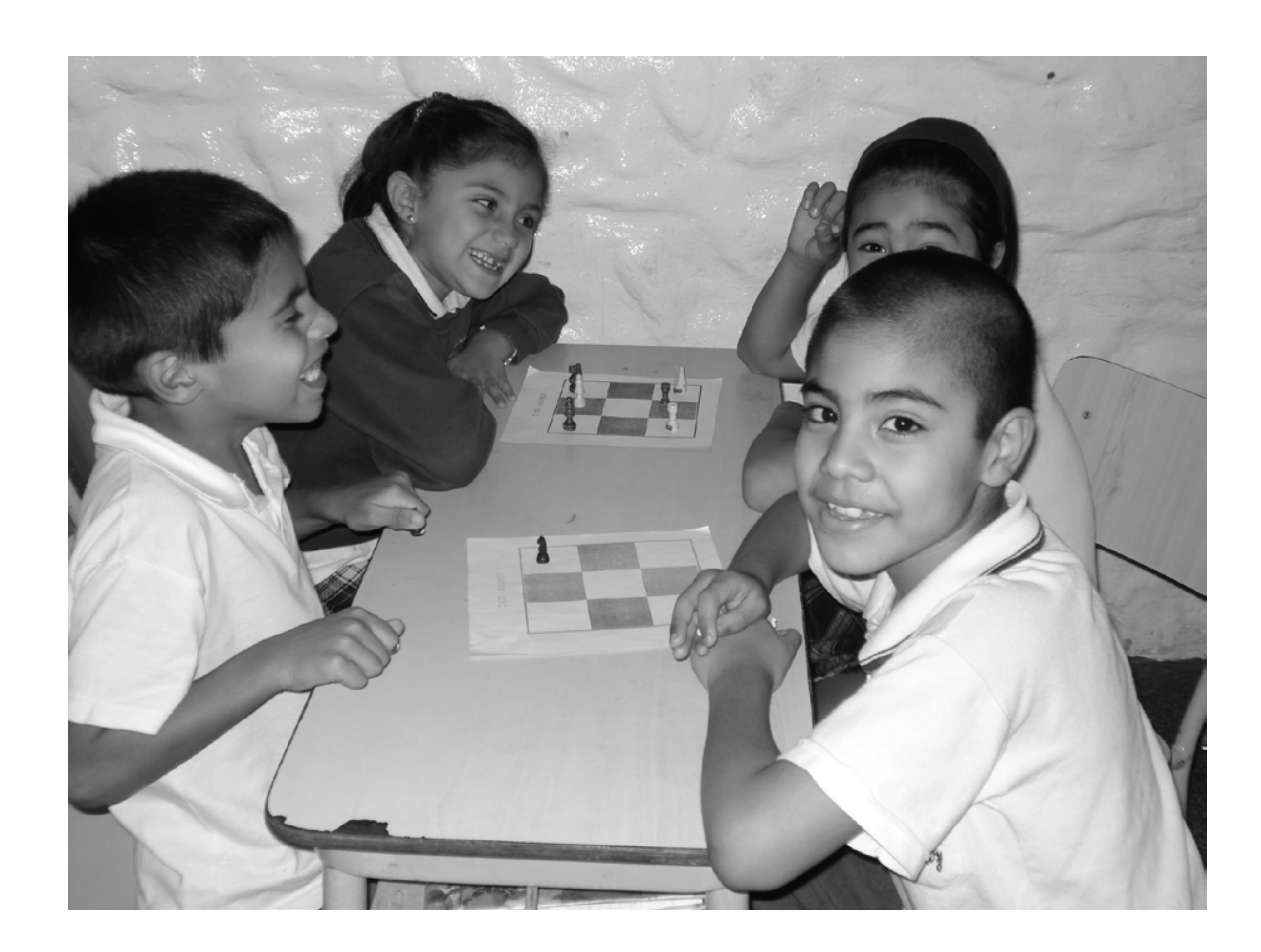
Se realizarán en el mural 2 o 3 partidas a modo de ejemplo. Puede ser primero el docente contra un alumno (adelantado) y luego partidas entre alumnos.

Luego el docente repartirá fotocopias del tablerito y los alumnos lo completarán con sus piezas de ajedrez.

Es importante aclarar que si bien el juego sirve para practicar el movimiento de las piezas que participan también implica la elaboración de estrategias simples que nos pueden servir en el ajedrez.

Se recurrirá a los tableritos a lo largo del año si el docente lo considera útil debido a que hay poco tiempo para jugar partidas normales de ajedrez.

También se les puede sugerir a los alumnos que hagan en casa los tableritos (son muy sencillos), para que puedan jugar con la familia.



CLASE Nº	7	**BLOQUE**	**TIPO DE CLASE**

		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero). Luego de los repasos realizados ya podrán hacerlo toda la hora con la expectativa de que puedan terminan los partidos sin problemas.

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

CLASE Nº	8	BLOQUE	TIPO DE CLASE

		2	LA PARTIDA	REPASO

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y torre.
CONTENIDO	El jaque mate con dama y torre.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno. Cartelera.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural con ejercicios.

Considerando que este año se pondrá el acento en el jaque mate repasaremos primeramente el mate bicicleta que es la base para las victorias de los alumnos.
Como en su mayoría ya lo conocen lo que buscaremos es mejorar su técnica tratando que le cueste más a los alumnos que pasen al mural a hacerlo.
Es muy importante explicar cada duda que surja para que el concepto quede bien aprendido. Sin embargo en cada grupo suele haber alumnos a quienes les siga costando, el profesor debe identificarlos para en las clases siguientes llamarlos a su escritorio y practicarlos. Muchos chicos tienen dificultad para pasar del mural al tablero por lo cual es conveniente hacerlos con ellos en un tablero normal.

CUADERNO

LOS JAQUE MATES BASICOS
SON LOS QUE SE HACEN CON POCAS PIEZAS.

EL MATE BICICLETA:
- SE HACE CON DAMA Y TORRE
- HACEMOS JAQUE UNA VEZ CON CADA UNA.
- CUANDO EL REY LLEGA LA BORDE ES JAQUE MATE

Los alumnos harán el siguiente dibujo para graficar la posición del jaque mate. Todavía el docente no debe ser demasiado estricto con la elaboración del mismo. Debe insistir con el uso de la regla y que cuenten las columnas hechas. Las piezas ellos pueden elegir hacerlas con dibujos o con las letras. Algunos chicos harán el tablero completo. Se puede poner la posición en el mural para que sea más clara.

			X	**X**	**X**		
			X		**X**		

CARTELERA

Colocaremos en la sección SABEMOS el cartel: “MATES BASICOS”.

CLASE Nº	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA
OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
CONTENIDO	La partida.			
MATERIAL	Juegos de ajedrez.			
ACTIVIDAD	Práctica libre sin caballos y sin alfiles			

Al igual que a fines de 1º año, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.

Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates realizados. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.

El docente caminará por los bancos y ayudará para realizar el jaque mate si lo considera necesario. Aclarará que sólo contabilizará los que vea efectivamente realizados.

Como dijimos puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora.

Cada vez que termina un partido el docente podrá dejar cambiar libremente de compañero o ayudar a la organización de la clase rotando él los rivales.

CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida.

En esta clase se realizará una práctica dirigida. El docente elegirá los rivales teniendo en cuenta:

- Nivel de juego (pueden ser parejos, de menor o mayor nivel).
- Sexo (para que jueguen los varones y las nenas).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

CLASE Nº	10	BLOQUE	TIPO DE CLASE

	BIS	2	LA PARTIDA	RECREATIVA
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.			
CONTENIDO	Modelos de jaque mate: mate del loco.			
MATERIAL	Video. Tablero mural.			
ACTIVIDAD	Proyección de video.			

En esta clase, se proyectará la primera parte (edición) de la película “¡Que viva la reina!”

Básicamente se apunta a mostrar este film que es delicioso para los chicos. Sin embargo puede ayudar a repasar el movimiento de las piezas (especialmente las diferentes formas en que puede realizarse el movimiento del caballo sin que ello quiera decir que está mal alguna de ellas) y el aprendizaje del jaque mate del loco.

La historia del aprendizaje del juego por parte de Sara (con piezas vivientes en su imaginación) suele entretener mucho a los chicos. Ayuda crear un clima agradable para ver la película el que los alumnos se acerquen a la pantalla.

El profesor debe hacer pausas y comentar cosas ya que a veces la atención de los chicos decae (son casi 40 minutos de film). Así cuando ve que algunos se dispersan un poco puede comentar algo.

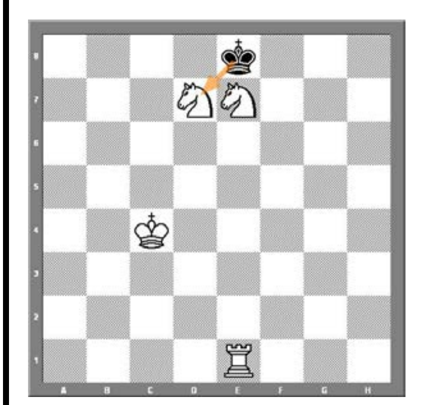
Al final, al llegar al jaque mate del loco puede tener armado en el mural la posición del juego y mostrarlo para que resulte más claro a los chicos.

La segunda parte (por ser un poco más elaborada) será vista el año siguiente. El profesor debe tener paciencia ante la reiterada pregunta: ¿Cuándo vemos la segunda parte de Sara?

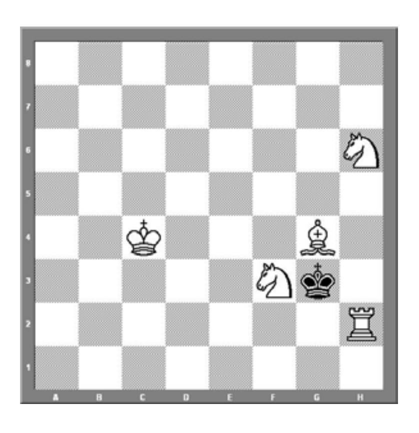
CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender el concepto de jaque como una amenaza al rey. Identificar y realizar el jaque en situaciones de juego.
CONTENIDO	La pieza protegida.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno
ACTIVIDAD	Trabajo en mural.

Comenzaremos la clase hablando sobre el rey y su imposibilidad de comer una pieza que está defendida (así como ponerse en una casilla amenazada). Los alumnos ya conocen el concepto por lo cual comenzaremos hablando del tema para luego hacer los ejercicios.
Llamaremos a esa pieza “pieza protegida” remarcando que no puede ser capturada por el rey pero si por otra pieza.
Pondremos en el mural un ejemplo sencillo para graficarlo:

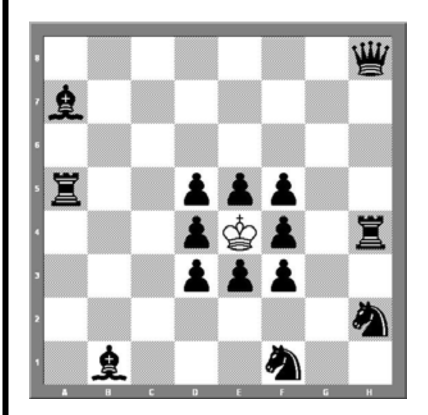


La pregunta será: “¿Cuál de los dos caballos puede ser capturado por el rey negro?”
Ahí remarcaremos la diferencia entre la pieza protegida y la que no lo está.



Otro ejemplo más elaborado puede ser:

En este caso todas las piezas blancas están protegidas, aunque las relaciones son un poco más complicadas de ver. El rey no puede capturar a ninguna.



Finalmente cerramos los ejemplos con el siguiente ejercicio:

El rey quiere salir de su encierro (en este caso los peones son puertas así que no comen para ningún lado). Cuál es la única puerta que puede abrir para salir. En este caso les aclaramos que la puerta que puede abrir es la única pieza no protegida.

Los alumnos irán pasando al frente y cometerán errores (comer piezas defendidas) que serán analizados por todo el grupo, así hasta encontrar la salida correcta (Rxf5).

Luego pasaremos al cuaderno.

CUADERNO

LA PIEZA PROTEGIDA

ES UNA PIEZA QUE NO PUEDE SER COMIDA POR EL REY PORQUE ESTA DEFENDIDA POR OTRA PIEZA DE SU PROPIO EQUIPO.

RECUERDA: ¡¡EL REY NO PUEDE COMER UNA PIEZA PROTEGIDA!!

DIBUJO

Como siempre consultar con la maestra del grado si los chicos escriben con imprenta o cursiva. El dibujo puede ser libre o los alumnos pueden dibujar un ejemplo de pieza protegida inventado por ellos. Varios suelen hacerlo bastante bien.

CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre.

El docente puede elegir entre:

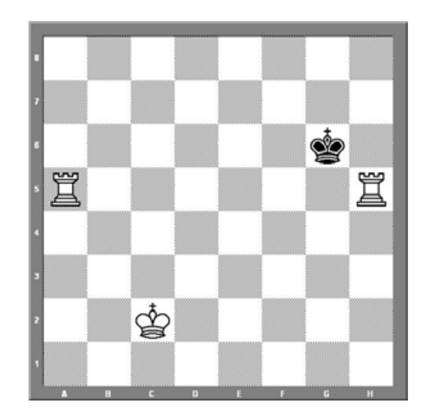
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

CLASE Nº	13	BLOQUE	TIPO DE CLASE

		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar el jaque mate con dos torres en situaciones de juego.
CONTENIDO	Jaque mate con dos torres.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Se trabajará en el mural el jaque mate básico con dos torres. Considerando que tiene similitudes con el de dama y torre el proceso será sencillo.
En este caso seguiremos el mismo proceso que en el jaque mate bicicleta teniendo como particularidad que las torres no se defienden (como lo hacía la dama con la torre) por lo cual será necesario no apurarse y alejar la torre que se encuentre amenazada por el rey. Dicho alejamiento debe ser al lugar adecuado para no echar a perder la tarea realizada previamente.



En este caso la torre de h5 debe ser retirada a b5. Un error de los alumnos apurados puede ser dar jaque con Ta6+ (perdiendo la torre de h5) o retirar la torre hacia abajo, demorando así el proceso.

Luego de que algunos alumnos pasen y lo hagan (hacia los cuatro costados y con diferentes niveles de dificultad) se pasará al cuaderno.
Se hará notar que este jaque mate es un jaque mate básico como el bicicleta (señalar en la cartelera).

CUADERNO

MATE CON 2 TORRES
DEBEMOS ENCERRAR AL REY USANDO LAS DOS TORRES COMO EN EL JAQUE MATE BICICLETA.
RECUERDA: ¡¡ALEJA LAS TORRES DEL REY PARA QUE NO LAS COMA!!

			X	**X**	**X**		
			X		**X**		

Nota: Dibujo como en el jaque mate bicicleta visto anteriormente.

CLASE Nº	14	**BLOQUE**	**TIPO DE CLASE**

		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer, enunciar y respetar las diferentes reglas que rigen los torneos de ajedrez.
CONTENIDO	Reglas de torneo.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Se explicará a los alumnos lo que es un torneo (hecho que conocen de otros deportes y actividades). Todos los años se realizarán torneos internos para motivar el aprendizaje ya que a los chicos les gusta jugar por puntos. También se comentará que aquellos que lo deseen van a poder participar en torneos intercolegiales. Que existen torneos de ajedrez a nivel nacional e internacional.
Sin embargo el docente remarcará la importancia del torneo para el profesor ya que a medida que el mismo transcurra podrá ver realmente el nivel de cada alumno y así poder ayudarlos a mejorar. No se hace un torneo solo para ver quien es el campeón sino para conocer el nivel de todos los jugadores.
El torneo es un buen organizador de las clases pero a este nivel el docente debe estar atento a que no cree malos hábitos en el grupo (demasiada competitividad, excesiva preocupación por ganar, etc.)
Ahora bien, los torneos tienen reglas por lo cual en esta clase serán explicadas:

- Pieza tocada pieza movida (se darán ejemplos en el mural).
- Pieza soltada, pieza jugada (ejemplos)
- Si toco la pieza del rival debo capturarla (ejemplos)
- Digo (antes de tocar) “acomodo” o “compongo” (de forma tal de que mi compañero me escuche) para acomodar las piezas y que no me cobren tocada movida (ejemplos)

Se aclarará que si bien las reglas deben respetarse ya que están para ordenar el juego será bueno aclarar que primero está la buena educación. No debo estar tratando de sacar ventaja de ellas (por ejemplo si mi rival toca una pieza sin querer) sino que siempre deben ser considerados y educados con el rival de turno (por ejemplo no reclamando a los gritos o acusarlo de tramposo).
También es bueno comentar que si bien se utilizar en los torneos es bueno acostumbrarse a respetarlas también en partidas amistosas.

CUADERNO

REGLAS DE TORNEO

DEBO RESPETAR LAS SIGUIENTES REGLAS:

- PIEZA TOCADA, PIEZA MOVIDA.
- PIEZA SOLTADA, PIEZA JUGADA.
- SI TOCO LA PIEZA DEL RIVAL, TENGO QUE COMERLA.
- DIGO “ACOMODO” O “COMPONGO” PARA UBICAR BIEN LAS PIEZAS.

RECUERDA: HAY QUE SER HONESTO Y RESPETAR LAS REGLAS.

CLASE Nº	15	**BLOQUE**	**TIPO DE CLASE**

		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Como hemos dicho el torneo es un excelente motivador del grupo. Los alumnos suelen esforzarse más en las partidas por puntos y también buscan jugar más partidas (algo que debe ser controlado por el profesor para que no sea jugar solo para sumar puntos y ganar rápido).

La primera medida es decidir qué tipo de torneo va a hacer. Esto depende de la cantidad de alumnos. Podemos considerar:

- **Suizo** (poco práctico aunque puede favorecer el que se juegue una sola partida por día tratando de hacerlo lo mejor posible). Probablemente sea más adecuado para chicos grandes.
- Americano: todos contra todos. En este caso parece adecuado ya que queremos que el torneo dure todo el año y los alumnos siempre tengan alguien con quien jugar. No se sigue el fixture oficial de este tipo de torneos sino que el profesor siempre elegirá los rivales, quienes deberán sortear los colores que les tocan.

Decidido y armado el torneo se repasarán rápidamente las reglas y los objetivos mencionados en la clase anterior.

Un punto que genera polémica pero que hay que decidir en forma pragmática es el de la definición de las partidas inconclusas. Al finalizar la hora de clase seguramente muchas partidas estarán en juego. Los alumnos deben salir y no pueden quedarse jugando. Lo mejor es definir por puntos (si bien parece mejor contar los puntos en el tablero, por si hay por ejemplo dos reinas en juego, los chicos suelen contar los puntos capturados). Sabiendo que una diferencia de 2 o 3 puntos no es significativa en los chicos (porque en unas jugadas más el que va perdiendo come una torre y todo cambia) lo mejor es acordar con los alumnos que para dar una partida ganada harán falta por lo menos 10 puntos (aclarar que no es haber comido 10 puntos sino tener 10 más que mi rival, dar ejemplos). Algo más que una dama. Menos que eso será empate. No es lo que los ajedrecistas preferimos pero es una regla útil para que las partidas se puedan definir.

Será útil trabajar en esta y en las clases siguientes sobre la dinámica para la clase de torneo.

En este caso le repetimos a los niños que deben:

- escuchar el rival con el que juegan (sin moverse todavía),
- cuando el profesor terminó, buscar al rival y sentarse en una mesa, elegir qué juego usarán (preferentemente el más grande, sino tienen juego deberán pedir a algún compañero, ¡NO Al profesor!), sortearán los colores (una pieza en cada mano),
- jugarán la partida, en caso de jaque mate llamar al docente, sino cuando el profesor diga contar los puntos (puede estar escrito, en las primeras clases, en el pizarrón el valor de las piezas) y
- VOLVER A SUS LUGARES (NO ir a decirle al profesor), una vez acomodados el docente preguntará los resultados de las partidas anotándolos en la planilla.

Así y todo las primeras clases de torneo serán un “poco” caóticas y ruidosas. No hay que alarmarse, es lo normal. Con el correr del tiempo los alumnos respetarán la dinámica mencionada y la clase se tornará más ordenada.

Inicio del torneo. El profesor elige los rivales. 10 minutos antes de la clase pedirá que los alumnos cuenten los puntos y vuelvan a sus lugares. Luego preguntará por los resultados. Anotados todos los puntajes finaliza la clase.

A partir de ahora, como se menciona en cada clase, el docente manejará los tiempos del torneo y lo utilizará como una herramienta pedagógica más. Para ello puede, por ejemplo, elegir los rivales según las características que crea conveniente y que se especifican en cada clase (nivel de juego, sexo, posición en el torneo, etc.).

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

El profesor debe ser cuidadoso con los alumnos más flojos. La derrota reiterada provoca desánimo y baja en el interés. Así es bueno aclararles que cuando juegan con un alumno de mayor nivel deben aprovechar esa experiencia para aprender. Así tendrán más posibilidades al jugar con otros chicos de nivel más parejo.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

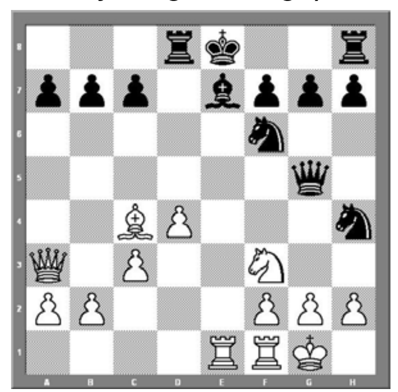
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	17	BLOQUE	TIPO DE CLASE

		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.			
CONTENIDO	El beso de la muerte.			
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno			
ACTIVIDAD	Trabajo en mural.			

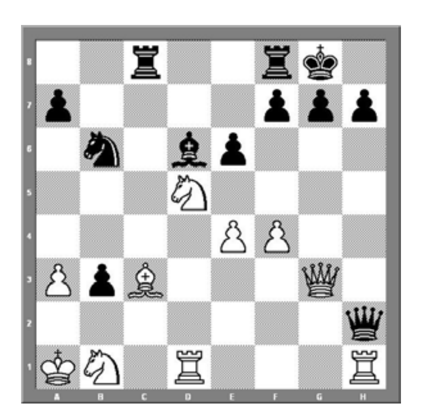
Luego de trabajado el concepto de pieza protegida pasaremos a utilizarlo en posiciones de jaque mate. En esta clase los ejercicios apuntarán a comprender que la reina ubicada frente al rey hace jaque mate. Sin embargo debe estar protegida por otra pieza de su bando. A esta posición de la reina la llamaremos como aparece en diferentes textos: “el beso de la muerte”, lo cual causará gracia a los niños.
El primer ejercicio puede ser complejo (o sea con otras piezas), luego se explicará en una forma más “pura” y finalmente se podrá ejercitar con otras piezas nuevamente. Aún en casos simples se podrá trabajar como mate en dos (elimino la pieza que defiende el jaque mate y luego lo hago).



Para ganar tiempo trabajaremos primero con un jaque mate beso de la muerte reversible (o sea que lo puede hacer el blanco o el negro).
Los alumnos tendrán un tiempo para pensar el jaque mate en 1 jugada del blanco (**Dxe7++**).
En estos casos siempre es útil que pasen a hacerlo (si levantan la mano) alumnos que probablemente se equivoquen. Eso permitirá trabajar errores de cálculo o de consideración del movimiento del oponente. Luego podrá pasar algún alumno avanzado que probablemente tenga la solución correcta.
Resuelto el jaque mate de las blancas se pasará al del negro (**Dxg2++**), que por estar defendida la dama por un caballo tal vez cueste un poco más verlo. Los niños suelen comer con la pieza de menor valor primero para no arriesgar la dama. Comprenden que no puede ser capturada por estar protegida, pero se les escapa que esa pieza no da jaque, lo que lleva a la solución correcta.

Solucionados los dos problemas el docente comentará las características de esta jugada resaltando que la dama debe estar protegida para no perderla. Se harán un par de ejercicios “puros” con un tablero casi limpio (puede ser la dama protegida por un alfil, por un peón, por el rey, etc.) para que la idea quede más clara, pudiendo pasar a resolverlos alumnos flojos a quienes tal vez se les complica la situación con muchas piezas.
Es bueno aclarar que la idea es que de a poco el jaque mate bicicleta debe ser reemplazado por otros jaque mates como este, evitando así el trabajo de tener que comer todas las piezas del adversario, lo cual resulta muy trabajoso.

Luego se volverá a otra posición con muchas piezas (reversible).



Blancas: Dxg7++
Negras: Da2++

CUADERNO

EL BESO DE LA MUERTE

CUANDO LA DAMA ESTA FRENTE AL REY CONTRARIO Y ESTA PROTEGIDA ES JAQUE MATE.

RECUERDA: ¡CUIDADO CON EL BESO DE LA MUERTE!

DIBUJO.

Los alumnos pueden dibujar un ejemplo de beso de la muerte (podemos armar uno “puro” en el mural para que sirva de modelo.

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

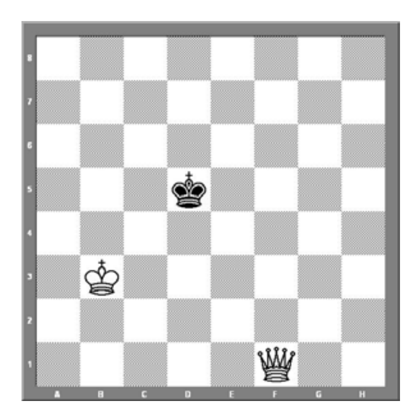
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar la técnica del jaque mate con dama y rey.
CONTENIDO	Jaque mate con dama y rey.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno
ACTIVIDAD	Trabajo en mural.

Es muy importante el trabajo sobre el jaque mate de dama y rey. Si el mate bicicleta es la base para el comienzo de las victorias, el mate de dama y rey es una mejora significativa ya que logra que se pueda ganar sin tener tanta ventaja material.

Sin embargo la técnica si bien no es difícil presenta varias dificultades para su asimilación y uso correcto. Por ello se deberá repasar regularmente para que se vaya fijando.

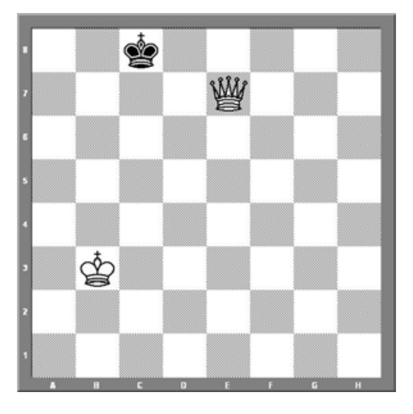
El proceso se explicará de la siguiente manera.
Pasos a seguir:

- Ubicar la dama cerca del rey, tomando la “L” del caballo.

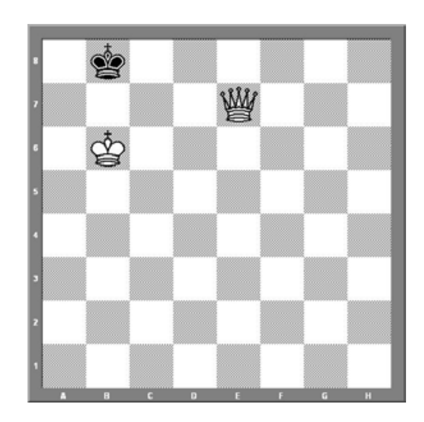


La dama se moverá de f1 a f4.
Luego se imitará el movimiento del rey oponente.

- A Re6, Dg5 .
- A Rc6 De5.
- A Rc5, De4.



- Después de varias jugadas el rey se encontrará en el borde del tablero. Es importante no continuar con la copia de la jugada ya que terminará ahogándose al rey contrario (mostrar ejemplo).



- Una vez encerrado el rey, se traerá el propio rey hasta ubicarlo cerca del oponente.

- Finalmente se dará jaque mate con la dama. En el caso del diagrama puede ser: Db7++ (beso de la muerte) o De8++ (o en cualquier casilla de la octava fila). Conviene destacar las características de los dos jaque mates.

Luego se hará otro ejemplo en el mural pero el profesor preguntará al grupo para que los alumnos digan las movidas del blanco y del negro.

Finalmente pasarán alumnos para hacer el jaque mate (usando el rey el docente).

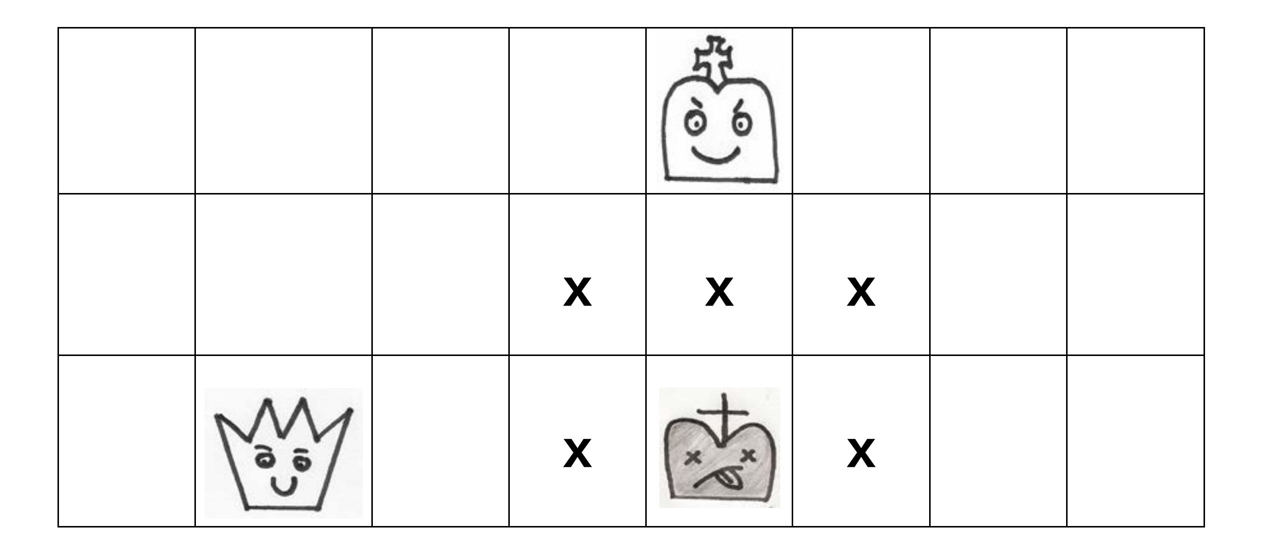
Señalar que este es un jaque mate básico como el bicicleta y dos torres (mostrar en la cartelera).

CUADERNO

JAQUE MATE CON DAMA Y REY

PASOS A SEGUIR:

- ACERCO LA DAMA AL REY COMO LA "L" DEL CABALLO
- COPIO AL REY CONTRARIO HASTA ENCERRARLO EN EL BORDE.
- TRAIGO MI REY
- HAGO JAQUE MATE.



CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	21	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

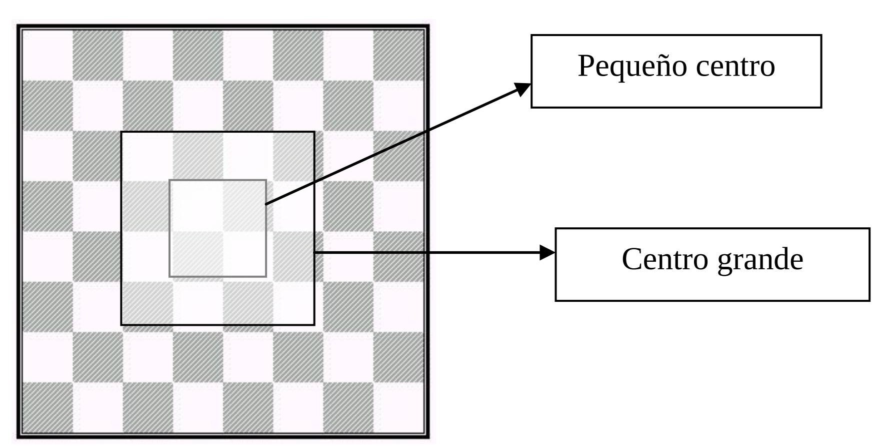
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender la importancia del centro del tablero en el desarrollo de la partida.
CONTENIDO	El centro.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

En un mural vacío el docente repasará las características del tablero de ajedrez. Es un cuadrado de 8 casillas por lado en el cual encontramos filas, columnas y diagonales. Tiene 64 casillas (32 blancas y 32 negras). Más allá de estos datos vamos a diferenciar el tablero identificando qué zona del mismo es más importante. Se preguntará a los alumnos sobre cuál puede ser. De no aparecer la respuesta correcta el docente pondrá un caballo en un rincón (por ejemplo h1) y preguntará a cuántas casillas puede dirigirse el caballo (2). Luego lo llevará a e4 y hará la misma pregunta (8 casillas). Así el docente hará notar que muchas piezas mejoran su capacidad de movimiento cuando se encuentra en el centro del tablero.

Hacer una analogía con, por ejemplo, el campo de fútbol. Donde el centro de la cancha es una zona muy importante y por ahí suelen jugar los jugadores habilidosos.

Por otro lado una pieza en el centro tendrá muchas más posibilidades de atacar al enemigo o acudir en ayuda de su bando mucho más rápidamente que otra colocada en un costado. Se puede hace la misma prueba de movilidad con un alfil en a1 y en c4.

Llamaremos pequeño centro a las casillas d4-e4-d5-e5 (al que podemos llamar el corazón del tablero), y centro grande al conjunto de casillas que las rodea:



Luego remarcaremos que los dos jugadores buscan generalmente dominar el centro. Eso no quiere decir necesariamente ocuparlo. Muchas veces se puede dominar desde los costados (por ejemplo con un alfil en g2). En general cuanto menor es el valor de una pieza es mejor para dominar el centro ya que es más difícil de echar y puede amenazar piezas rivales. Así un peón en e5 molesta al rival (por ejemplo echando el caballo de f6), mientras que una dama en d4 probablemente sea amenazada y deba abandonar rápidamente el control del centro.

Piezas que usualmente no deben ocupar el centro (ejemplificar y explicar el porqué): el rey, la dama y la torre.

Piezas más adecuadas para ocuparlo: peones, alfiles y caballos (ejemplificar y explicar el porqué).

Luego se pedirá a algunos alumnos que pasen a identificar los dos tipos de centro en el mural.

Buscaremos que quede en los alumnos la idea de la importancia del centro y de su control. A partir de ahora cuando jueguen el docente tratará de recordarles oralmente que dominen el centro para jugar mejor.

CUADERNO

EL CENTRO

ES EL CONJUNTO DE CASILLAS CENTRALES DEL TABLERO.
A LAS CUATRO PRINCIPALES LAS LLAMAMOS **PEQUEÑO CENTRO**.
AL CONJUNTO QUE LAS RODEA LAS LLAMAMOS **CENTRO GRANDE**.

RECUERDA: ¡EL QUE DOMINA EL CENTRO TIENE MÁS POSIBILIDADES DE GANAR!

Los alumnos harán un dibujo similar al diagrama presentado antes (poner el mural como ejemplo para orientarse). Sombrearán las casillas centrales de diferentes colores. En general cometerán errores en cuanto a la cantidad de casillas y ubicación. El docente debe pedir que usen la regla y que cuenten las filas y las columnas para evitar errores.

CARTELERA

Antes de pasar al cuaderno pondremos el cartel “CENTRO” en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	22	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

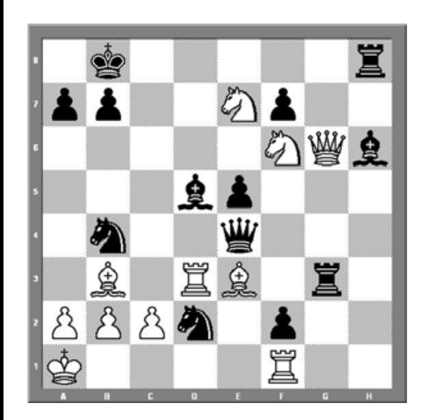
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	23	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre dominar las relaciones de ataque y defensa entre las piezas.
CONTENIDO	El ataque y la defensa.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

En esta clase realizaremos ejercicios en el mural de relaciones de piezas. Se colocará una posición y se trabajará con los alumnos pidiéndole especial atención a las relaciones entre las piezas.
Este ejercicio también puede servirnos para trabajar un concepto que suele presentarles dificultades a los alumnos: la ganancia y el cambio. Los chicos suelen decir que si con mi dama como la dama del oponente, la cual a su vez es capturada: "**pierdo** la dama". Trabajar la idea de "**cambio**" como capturas de piezas del mismo valor y de "**ganancia**" como capturas entre piezas de diferente valor, puede ayudarnos a clarificar este concepto. Así, en el diagrama podemos preguntar no solo las relaciones sino también si se ganan puntos, se pierden, o si es simplemente un cambio equitativo. Veamos el diagrama.



El docente preguntará:

- ¿Cuántas (que digan cuales) piezas amenazan a la dama blanca? ¿Cuántas la defienden? ¿A cuántas amenaza ella? ¿Con cuál conviene comerla? ¿Se ganan puntos cambiando las damas?
- ¿Cuantas amenazan al alfil negro de d5? ¿Cuántas la defienden? ¿Con cuál conviene comerla?
- ¿Cuántas amenazan a la torre blanca de d3? ¿Cuantas la defienden? ¿Con cuál conviene comerla?
- Seguirá así con la mayor cantidad de piezas posibles hasta que vea que los alumnos comienzan a cansarse.
- Puede hacer algunas piezas preguntando a todo el grupo y otras haciendo pasar a los alumnos al mural.

Si el docente considera que el grupo presenta dificultades en este aspecto de ver amenazas y defensas recomendamos inventar otra posición con muchas piezas y repetir el ejercicio.
Si en cambio ve que el grupo lo realiza sin problemas puede volverlo también un juego de memoria (el "memochess"). Por ejemplo en la posición presentada (puede sino inventar otra) se realizará el siguiente juego:
El profesor les pedirá a los alumnos que observen el tablero y traten de recordar la posición de las piezas (con un par de minutos alcanza). Luego los alumnos deberán cerrar los ojos. Acto seguido el profesor sacará una pieza del mural. Los alumnos deberán descubrir qué pieza fue sacada y donde estaba. El juego puede repetirse con algunas variantes como:

- Sacar 2 piezas
- Agregar una pieza nueva
- Mover una pieza de lugar.

Si hay fotocopias con ejercicio de encontrar piezas (por ejemplo: buscar damas en un tablero grande lleno de piezas) se pueden entregar ahora, sino hacer práctica libre.

CLASE Nº	24	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

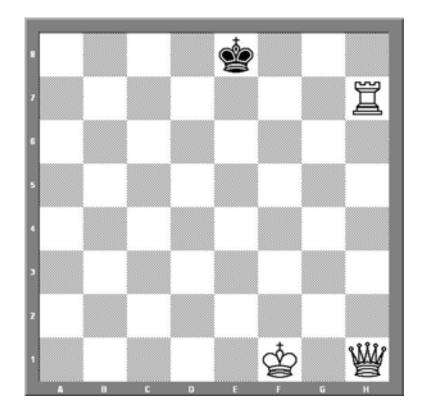
CLASE Nº	25	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
CONTENIDO	El jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Problemas de jaque mate en el tablero mural. Competencia de equipos.

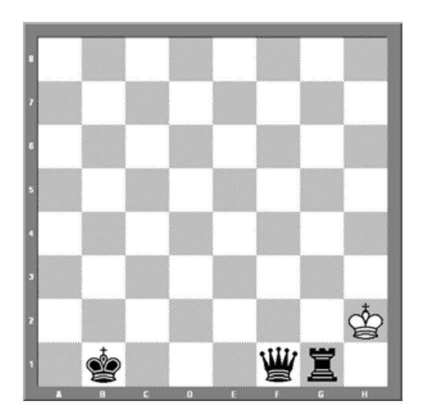
En esta clase trabajaremos con problemas de jaque mate. Para hacerlo más interesante para los alumnos podemos realizar la actividad como una competencia de equipos. Podrían ser por ejemplo 3 equipos conformados (de haberlas) por las 3 filas de alumnos. Cada vez que se resuelve el problema de forma correcta el equipo suma puntos. La cantidad de puntos la decidirá antes de presentar el problema el profesor y tendrá que ver con el grado de dificulta del mismo. También se puede tener en cuenta el puntaje al momento de resolverlo, usualmente el último puede valer más para que las tres filas, de ser posible, puedan ganar al momento de hacerlo, lo cual da más interés y suspenso a la definición del juego. Una vez armado cada problema el docente elegirá el alumno que pasa de la primera fila (puede ser porque levantó la mano o porque el profesor lo elije). Como siempre el docente se manejará entre la el silencio o la ayuda según sea el alumno o que ello aporte al interés de la clase (por ejemplo para que un grupo que nunca acierta pueda sumar puntos).
Por supuesto cada problema debe ser analizado en su solución, y tratar de que deje alguna idea en todo el grupo.
La secuencia será de problemas:

- Con parecido a los mates básicos.
- Pocas piezas con protección (beso de la muerte)
- Con piezas trabajando en conjunto pero no defendidas.
- Con muchas piezas y distracciones (varios jaque posibles).

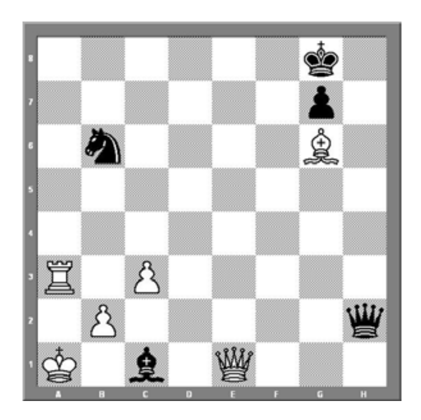
El docente podrá buscar los problemas que crea más adecuados o utilizar los que presentamos aquí. No se debe demorar la solución de cada problema ya que los chicos se aburrirán o dispersarán. Como siempre, la participación del docente es necesaria para motivar la actividad. Es útil “manejar” quien pasa a resolver cada problema para adecuarlo al nivel del niño y que lo pueda resolver, tal vez con un poco de ayuda. Así los alumnos más flojos o tímidos podrán participar igual. Si le falta algún problema para llegar al fin de la hora lo puede inventar según el nivel que crea conveniente. Al final se aplaudirá al grupo ganador.



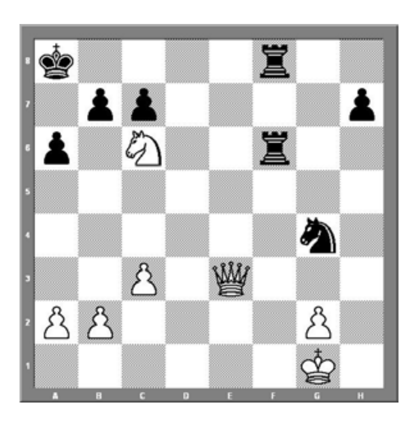
Ejemplo de parecido al mate bicicleta. Los alumnos se dejan llevar por Th8+ u otros jaques con la dama, hasta que alguno llega a Da8++



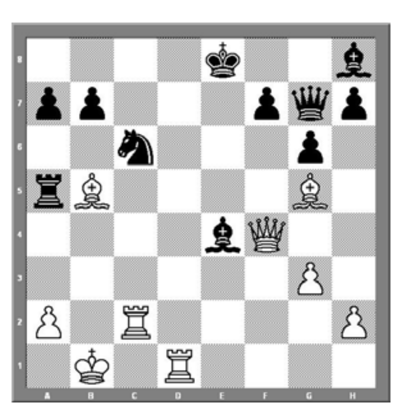
Mate sencillo de beso de la muerte con Dg2++



Este ejemplo puede ser usado por partida doble. El mate del blanco es sin arriesgar las piezas (De8++, trabaja “en conjunto” con el alfil de g6). Notar porqué no es mate la Ta8+
En el caso del negro es un beso de la muerte con Db2++



En este caso (otra vez de mate doble), tenemos con el blanco el beso de la muerte con Da7++ y para el negro con torres defendidas y en conjunto con el caballo de g4: Tf1++



Este último problema de mate doble presenta más dificultades con muchos jaques posibles (distracciones) y hasta doble solución para el negro. También participan clavadas que si bien el alumno no conoce técnicamente (ni tampoco se explicarán como tales) pueden ser reconocidas como “piezas que no pueden moverse porque el rey queda en jaque”.
Blancas: Td8++
Negras: Da1++ o Db2++

CLASE Nº	26	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	27	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender la importancia del desarrollo de las piezas en la partida.
CONTENIDO	El desarrollo.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno. Cartelera.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

En esta clase buscaremos que los alumnos comprendan la importancia de utilizar las piezas de que disponen desde el comienzo del partido. Se articulará con la idea de centro explicada en clases anteriores. Así comienza a tomar forma la apertura que en 3º será explicada detenidamente. Por el momento no queremos volver rígida la forma de comenzar los partidos (ello ahoga mucho la creatividad), trataremos de evitar el desarrollo centralizado mecánico que muchas veces adoptan los alumnos. Por ello queremos que queden estas ideas como conceptos adecuables a las partidas más que como dogmas a hacer en forma repetitiva.

Se presenta en el mural la posición inicial del juego. Si el juego de ajedrez es como una guerra de dos bandos (recordar película vista anteriormente) es conveniente utilizar todos los recursos de que se disponen para ganar. Esos recursos son las piezas. A la acción de ponerlas en juego se la llama “desarrollo”. Si un caballo vale 3 puntos pero nunca sale a jugar entonces no vale nada. Por ello es necesario que traten de disponer todas las piezas lo antes posible para la batalla. Se preguntará a los alumnos ¿hacia dónde será conveniente sacar las piezas? (surgirá el concepto de centro explicado anteriormente). Seguidamente se irán ubicando peones y piezas de forma tal que sean desarrollados y dominen el centro. Se podrán hacer diferentes pruebas con diferentes formas de comenzar. También se realizarán algunas jugadas inventadas por el profesor como si fuera una partida en la que se preguntará a los alumnos si la jugada realizada obedece a los conceptos explicado o no. Por ejemplo si el blanco juega e4 los alumnos dirán que si porque domina el centro y libera el paso del alfil. Si el negro contesta Ch6 dirán que desarrolla una pieza pero lo hace erróneamente hacia el costado. Así se realizarán unas 8 o 10 jugadas.

CUADERNO

EL DESARROLLO

ES LA ACCIÓN DE MOVER LAS PIEZAS Y COLOCARLAS EN POSICIONES QUE SEAN LOS MÁS UTILES POSIBLES.

RECUERDA: ¡TRATA SIEMPRE DE DESARROLLAR LAS PIEZAS HACIA EL CENTRO!

DIBUJO.

Nota: El dibujo puede ser libre o relacionado con el tema de la clase.

CARTELERA

Antes de pasar al cuaderno pondremos el cartel “DESARROLLO” en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	28	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	29	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender la importancia de la estrategia y de la táctica en el juego del ajedrez.
CONTENIDO	La estrategia. La táctica.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno.
ACTIVIDAD	Trabajo de evaluación de posiciones en el mural.

En esta clase haremos un primer acercamiento a los conceptos de estrategia y táctica. Considerando que los alumnos son pequeños y estos conceptos implican cierto grado de dificultad, el docente debe concentrarse en un objetivo concreto y al alcance de ellos. Estos conceptos son troncales y serán abordados durante todos los años venideros, cada vez con mayor profundidad.

Lo primero que haremos será definir los conceptos de estrategia y táctica. Para ello podemos decir que la estrategia consiste en hacer un plan para lograr un objetivo, remarcando que ese plan debe ser realista. Podemos ejemplificar planificando juntos con los alumnos qué se podría hacer el fin de semana. Se dirán actividades y hasta se pueden escribir en el pizarrón. Luego podremos proponer circunstancias que compliquen esas actividades (que las vuelvan poco realistas). Así, si planificamos ir a pasar el día jugando al fútbol y el pronóstico dice que va a llover debemos modificarlo. También podemos decir al final que si estamos presos por los próximos 100 años, ese plan será muuuy poco realista.

Cuando los alumnos van comprendiendo que hacer una estrategia es hacer un plan, podemos definir la táctica como las acciones concretas que hacemos para lograr ese plan. Así, el fin de semana debemos levantarnos temprano, vestirnos, ir al parque, etc.

Ahora llevaremos esto al ajedrez comentando que es un juego de estrategia donde debemos hacer un plan y no mover lo primero que se nos ocurra. Para hacer un plan es necesario antes que nada ver la realidad del tablero, darnos cuenta que pasa, quien va ganando y qué ventajas tiene. Para ello propondremos 4 conceptos que ellos ya conocen:

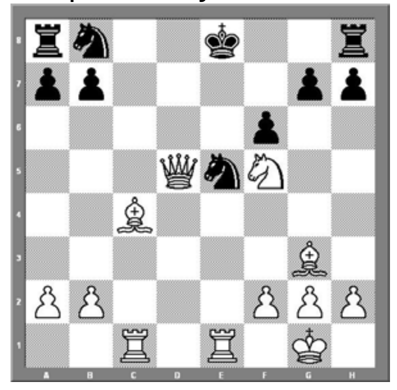
El material: quién tiene más puntos en el tablero (o lo que es más fácil para los chicos, fuera de él).

Los reyes: analizar si los reyes están seguros (conocen el enroque).

El centro: el dominio de mayor espacio lo propondremos como quién tiene más piezas en el centro o apuntando a él.

El desarrollo: quién tiene más piezas jugando.

Acto seguido armaremos la siguiente posición en el mural y dibujaremos en el pizarrón una tabal que nos ayudará a analizar la situación.



Comenzamos con un ejemplo bien gráfico. El docente podrá preguntar a toda la clase quien tiene ventaja en cada ítem del cuadro (utilizaremos un más o un menos para graficar quién está mejor, de ser igualado podemos recurrir al signo igual):

	B	N
MATERIAL	33	21
REYES	+	-
CENTRO	+	-
DESARROLLO	+	-

Se este ejemplo deducimos que el blanco tiene ventaja en todos los aspectos: más puntos en el tablero, el rey más seguro, más piezas en el centro y más piezas desarrolladas.

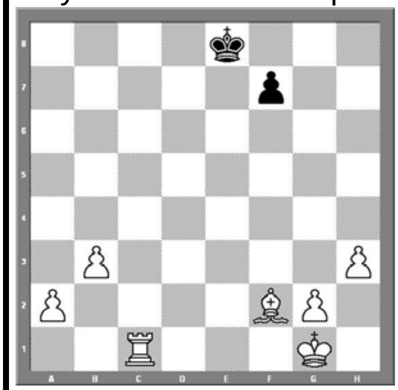
Si vemos que el grupo lo comprende bien podemos orientar (con algunas ideas los alumnos se darán cuenta que en esa posición el blanco no necesita defenderse sino que puede atacar) la elección de un plan a atacar al rey negro indefenso, y hasta pueden dar algunas jugadas para realizarlo. Ahora armaremos otras posición también bastante favorable a un equipo para hacer el mismo análisis. En este caso pediremos a alumnos que pasen y analicen uno de los puntos del cuadrado. Entre todos veremos si lo ha hecho bien o no.



En este caso el negro tiene mucha ventaja:

	B	N
MATERIAL	22	31
REYES	-	+
CENTRO	-	+
DESARROLLO	-	+

Por supuesto podemos mencionar que no siempre se tienen ventaja en todos los aspectos, sino en algunos si y en otros no.
Por último podemos graficar un plan sencillo para elegir en un tipo de posición que se presenta muy a menudo en las partidas de los chicos.



Los chicos suelen jugar a comer y quedar con cierta ventaja contra un rey solo o casi solo, pero acá usualmente elijen como plan hacer jaques y perder mucho tiempo. SI analizamos un poco nos daremos cuenta que el plan debe ser coronar un peón para luego hacer el conocido jaque mate bicicleta. Insistir con este punto de que cuando no tengo material suficiente para dar jaque mate coronar es un excelente plan.

Como dijimos este no es un tema fácil para los chicos ya que les cuesta mucho analizar una posición y hacer un plan realista. Pero es un primer acercamiento que reforzaremos cada año.

CUADERNO

ESTRATEGIA Y TÁCTICA

ESTRATEGIA: ES HACER UN PLAN DESPUÉS DE VER EL TABLERO:

- EL MATERIAL.
- LOS REYES.
- EL CENTRO.
- EL DESARROLLO.

TÁCTICA: SON LAS JUGADAS PARA HACER ESE PLAN.

CARTELERA

Colocar los carteles con las palabras “TACTICA” y “ESTRATEGIA” en la sección SABEMOS.

CLASE Nº	30	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.
El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.



Alumnos jugando el torneo.

CLASE Nº	31	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

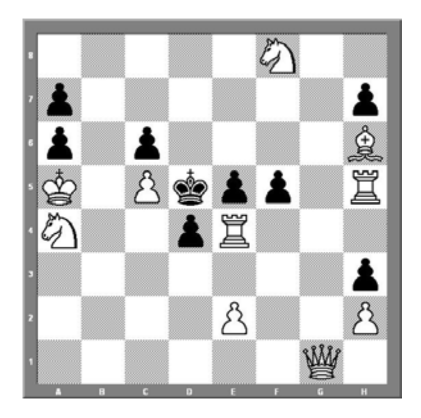
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	32	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
CONTENIDO	El jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Problemas de jaque mate en el tablero mural. Competencia de equipos.

En esta clase volveremos a trabajar con problemas de jaque mate. El profesor puede elegir hacerlo como competencia entre filas o simplemente como ejercicios en el mural.
Ahora recurriremos a problemas de jaque mate en 1 jugada con dos problemas donde mueven las negras. Estos son muy útiles porque permiten aprovechar el tiempo y la posición a fondo. El docente hará la jugada del negro y luego habrá que encontrar el jaque mate. Solucionado el problema se volverá la jugada del negro atrás y se hará otra, dando lugar a un nuevo jaque mate. Así, con dos problemas se pueden trabajar unos 8 o 10 ejercicios.
Recomendamos comenzar con uno sencillo.

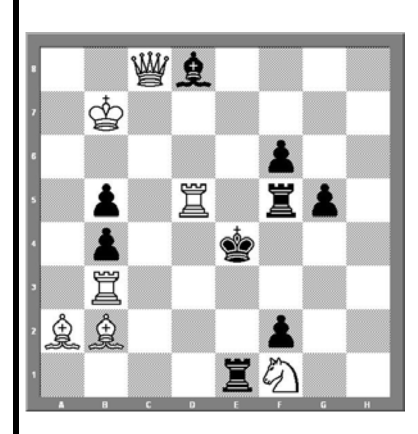


En este problema el docente hará la jugada del negro y deberán encontrar el jaque mate de las blancas en una jugada. El orden puede ser el siguiente:

1. Rxe4 Dh1++
1. fxe4 Dg8++
1. d3 Cc3++
1. Rc4 Dg8++
1. f4 Dxd4++ o Txd4++

Este problema es adecuado para empezar ya que no tiene muchas dificultades. En las soluciones se va de lo más simple a lo más complejo. Siempre se aclararán las dudas que presenten los alumnos (por ejemplo cuando aparece la clavada del último ejercicio).

A los chicos suele tomarles bastante tiempo resolver los problemas. En el caso de que quede tiempo, y ganas de seguir, presentamos el siguiente problema que tiene un mayor grado de dificultad. Si el docente lo considera oportuno, en vez de seguir con el problema presentado puede armar problemas muy simples de jaque mate en dos jugadas.



La secuencia recomendada es:

1. Te3 Dxf5++
1. Tf4 De6++
1. Txd5 Dg4++
1. Te5 Td4++
1. Rxd5 Dc6++
1. Tf3 Txb4++

CLASE Nº	33	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	34	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
CONTENIDO	El jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Problemas de jaque mate en el tablero mural.

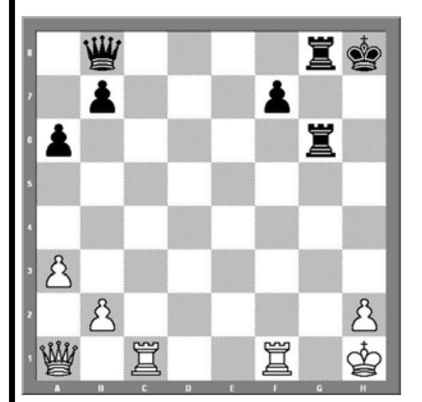
Como último ejercicio de jaque mates del año trabajaremos el jaque mate en dos jugadas. Lo cual implica un mayor nivel de exigencia para los alumnos que deben ponerse en el lugar del “otro” para decir que va a mover.
La recomendación es que en los ejercicios:

- La primera jugada sea un sacrificio y con jaque.
- La respuesta del rival sea única.

Estos ejercicios también son útiles para iniciar a los alumnos en el concepto de “**valor relativo**” de las piezas. En estos problemas siempre es necesario sacrificar una pieza para lograr el jaque mate. Así los chicos entenderán que más allá del valor absoluto aprendido en primer año, las piezas valen por lo que sirven en el tablero para hacer jaque mate. Si un peón o un caballo hacen jaque mate, no tiene mucho sentido decir que valen 1 o 3 puntos, ya que ganan el partido.

Las jugadas se podrán hacer o pedir que primero la digan. No se anotarán porque aún los alumnos no saben hacerlo.

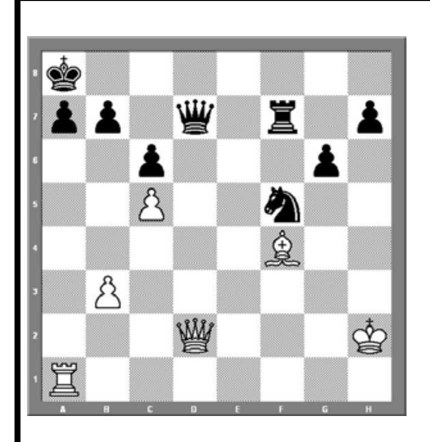
Podemos recomendar la siguiente secuencia:



En este caso (juegan negras) la variante ganadora es:
1. Dxh2+ Rxh2 2. Th6++

Este problema es sencillo porque no tiene demasiadas piezas y la posición resultante es conocida para los chicos. Sin embargo a los alumnos les costará dar con la jugada del blanco y comenzarán con “Th6 y luego jaque mate”. Se debe llamar la atención que ante cualquier jugada negra que no sea jaque el blanco puede responder con b4 que da jaque al rey negro y arruina el proceso.

Cuando encontraron la solución insistir en los puntos de: buscar que sean jaques, tener en cuenta los sacrificios y no darle opciones de movimiento al contrario. Así lo tendrán en cuenta en los problemas siguientes.



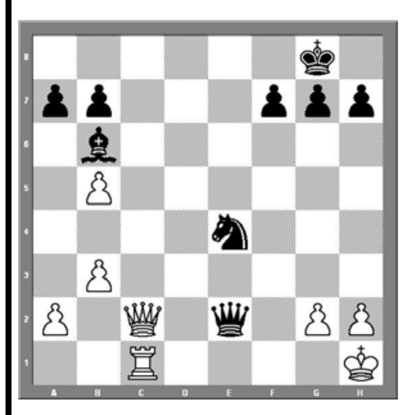
Otro problema con pocas piezas y que no debería costar tanto resolver.
Juegan blancas: 1. Txa7+ Rxa7 2. Da5++



Juegan blancas: 1. Dxh7+ Rxh7 2. Th6++

En este caso ya tenemos muchas piezas en el tablero. Lo curioso es que a muchos alumnos les sigue costando ver el jaque mate aunque haya un solo jaque para empezar a buscar.

Considerando que es necesario armar y desarmar el tablero, más las dificultades que presentan los problemas, seguramente la clase está terminando o los chicos están muy cansados. De todos modos agregamos uno más por si el docente lo necesita.



La secuencia del negro: 1. Cg3+ hxg3 2. Dh5++
Este problema a pesar de las pocas piezas presentes en el tablero presenta bastante dificultad para los alumnos. Se puede señalar la amenaza del mate en el fondo del blanco (mate pasillo que será enseñado a comienzos de 3º junto con otros modelos de jaque mate).

CLASE Nº	35	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo. Se aclarará a los alumnos que es la última clase que jugarán por puntos.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Definición de posiciones en el torneo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	36	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo. Se aclarará a los alumnos que es la última clase que jugarán por puntos.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:
- Nivel parejo.
- Definición de posiciones en el torneo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	37	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	
ACTIVIDAD	Charla final del torneo interno.

En esta clase daremos a los alumnos las posiciones finales del torneo realizado durante el año.

Tengamos presente que este momento ha sido muy esperado por los alumnos así que debemos aprovechar eso para hacer una especie de evaluación oral, por parte del docente, del trabajo de cada niño del curso.

Para ello es importante:

- Mencionar a todos los alumnos desde el último al primero.
- Remarcar que el objetivo del torneo era motivar el aprendizaje y que cada uno viera su nivel real de juego para poder mejorarlo en el futuro.
- Que cada alumno pase al frente (a menos que sea muy tímido), y sea aplaudido, cuando el profesor lo nombra para que pueda así comentar su desempeño (si notó mejoras, cosas a corregir en el juego, actitudes correctas o equivocadas, etc.). Luego de todo un año de trabajo el profesor tendrá suficiente información sobre cada alumno para que comente no solo su desempeño en el torneo sino su trabajo general en la clase (si participa poco, si se rinde fácilmente, si demuestra entusiasmo, etc.).

Dependiendo de la cantidad de alumnos el profesor detallará más o menos el desempeño de cada participante.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">38</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.</td></tr>
</table>

En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.

- Los jaque mates básicos: bicicleta, dos torres y dama y rey.
- El beso de la muerte.
- El centro.
- El desarrollo.
- El tatedrez

Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.

En esta clase se verá mejor cuáles conceptos han sido mejor fijados y qué alumnos presentaron mayores dificultades o facilidades para aprenderlos.

CLASE Nº	39	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

Realizaremos la última partida del año en el tablero mural.

Es bueno hacer notar, si se reflejan en el juego, los conocimientos aprendidos a lo largo del año.

CLASE Nº	40	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	ORGANIZATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Charla con el grupo.

En esta clase cerraremos la actividad del año concentrándonos en cómo ha trabajado el grupo, qué se puede mejorar para el año que viene, etc.

Finalmente los alumnos podrán jugar con quien quieran.



INCLUYE

- **CUADERNILLO RESUMEN SEGUNDO AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en tercer año. Está realizado como para ser reducido en tamaño y ser armado de modo tal de utilizar 2 hojas de papel oficio. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan "perdido" en la materia.

- Obra de teatro realizada con segundo grado. Para alguna ocasión especial.

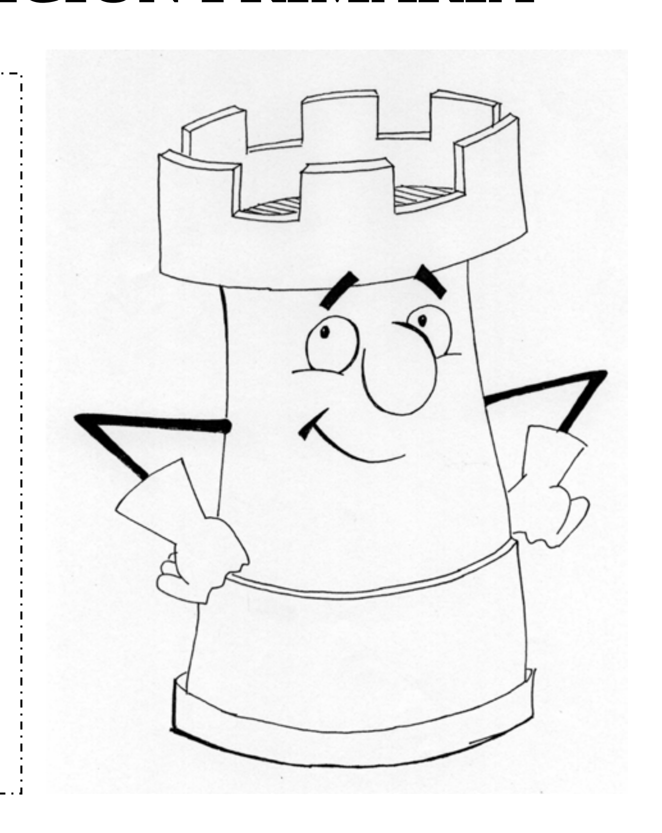
- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

AJEDREZ

CUADERNILLO RESUMEN
2º AÑO
DE LA EDUCACION PRIMARIA

CONTENIDOS:

- JAQUE MATE BICICLETA.
- PIEZA PROTEGIDA.
- JAQUE MATE 2 TORRES
- JAQUE MATE DAMA Y REY.
- EL CENTRO.
- EL DESARROLLO.
- ESTRATEGIA Y TACTICA.

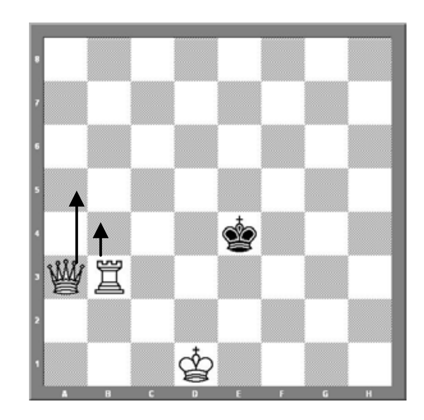


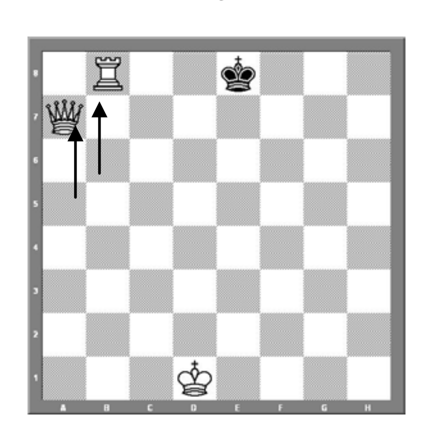
JAQUE MATE CON DAMA Y TORRE

LOS JAQUE **MATE BASICOS** SON AQUELLOS QUE SE HACEN AL FINAL DEL PARTIDO CUANDO HAY POCAS PIEZAS EN EL TABLERO. EL MAS UTILIZADO ES EL QUE SE HACE CON DAMA Y TORRE Y QUE SE DENOMINA **JAQUE MATE BICICLETA**. LO LLAMAMOS ASI PORQUE LAS PIEZAS SE MUEVEN COMO LOS PEDALES DE UNA BICICLETA. TAMBIEN SE LLAMA **ESCALERA**.

EL JAQUE MATE BICICLETA:

- SE HACE CON DAMA Y TORRE
- DAMOS JAQUE UNA VEZ CON CADA UNA.
- CUANDO EL REY LLEGA LA BORDE ES JAQUE MATE



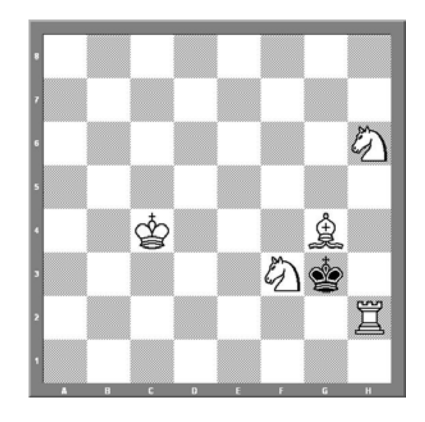


CONSEJOS:

- COLOCA LA DAMA DETRAS DE LA TORRE PARA DEFENDERLA.
- NO TRATES DE HACERLO SI HAY MUCHAS PIEZAS.
- SI NO TIENES DAMA CORONA UN PEON.
- SI ERES EL REY ACERCATE A LAS PIEZAS CONTRARIAS PARA TRATAR DE COMERLAS.

LA PIEZA PROTEGIDA

ES UNA PIEZA QUE NO PUEDE SER CAPTURADA POR EL REY CONTRARIO POR ESTAR DEFENDIDA POR OTRA PIEZA DE SU PROPIO EQUIPO. SI LO HICIERA, EL REY SE PONDRIA EN JAQUE.

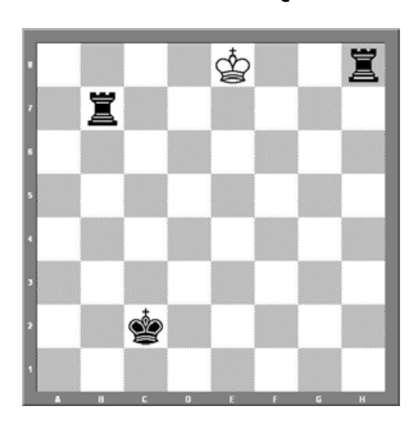


EL REY NEGRO NO PUEDE COMER:

- A LA TORRE PORQUE ESTA DEFENDIDA POR EL CABALLO.
- AL CABALLO PORQUE ESTA DEFENDIDO POR EL ALFIL.
- AL ALFIL POR ESTAR PROTEGIDO POR EL OTRO CABALLO.

JAQUE MATE DOS TORRES

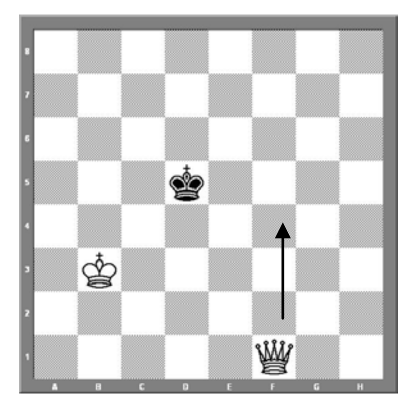
ES IGUAL AL JAQUE MATE BICICLETA PERO DEBEMOS MANTENER LAS TORRES ALEJADAS DEL REY PARA QUE NO LAS COMA.



JAQUE MATE DAMA Y REY

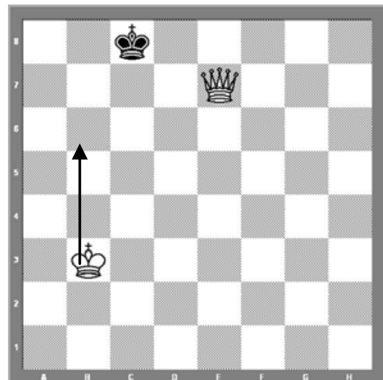
ES UN JAQUE MATE UN POCO DIFICIL PERO NOS HARA MEJORAR MUCHO NUESTRO JUEGO.

PASOS A SEGUIR:

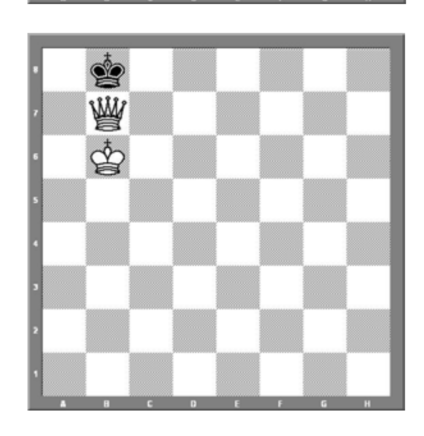


- ACERCO LA DAMA AL REY. LA POSICION SERA COMO LA "**L**" DEL CABALLO

- **IMITO EL MOVIMIENTO** DEL REY CONTRARIO HASTA ENCERRARLO EN EL BORDE.



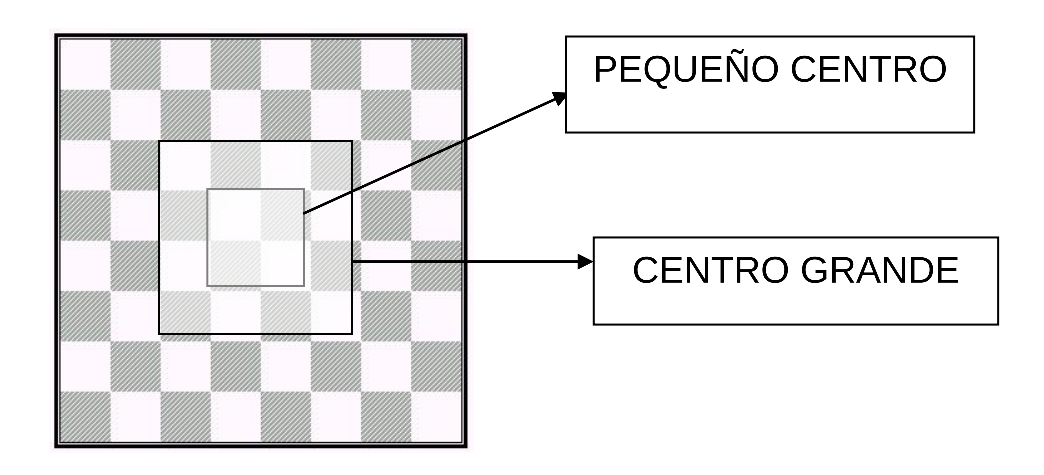
- TRAIGO MI REY



- DOY JAQUE MATE.

EL CENTRO

ES EL CONJUNTO DE CASILLAS CENTRALES DEL TABLERO.
A LAS CUATRO PRINCIPALES LAS LLAMAMOS **PEQUEÑO CENTRO**.
AL CONJUNTO QUE LAS RODEA LAS LLAMAMOS **CENTRO GRANDE**.



CONSEJOS:

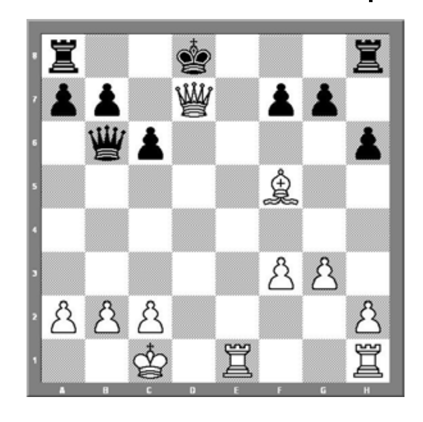
- LOS CABALLOS, ALFILES Y PEONES DEBEN SALIR HACIA EL CENTRO.
- LA DAMA Y LAS TORRES DEBEN APUNTAR AL CENTRO.
- EL REY DEBE ALEJARSE PARA ESTAR PROTEGIDO.

RECUERDA: ¡EL QUE DOMINA EL CENTRO TIENE MÁS POSIBILIDADES DE GANAR!

EL BESO DE LA MUERTE

CUANDO LA DAMA SE COLOCA FRENTE AL REY Y ESTA PROTEGIDA ES JAQUE MATE.

RECUERDA: ¡CUIDADO CON EL BESO DE LA MUERTE!

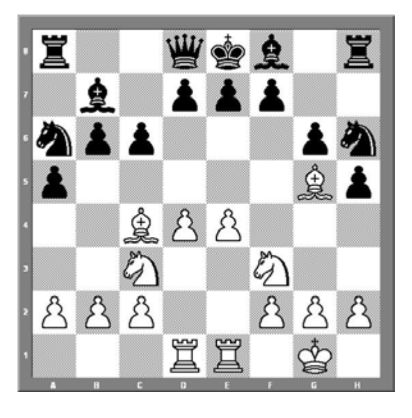


EL REY NEGRO NO PUEDE COMER A LA DAMA YA QUE ES UNA PIEZA PROTEGIDA POR EL ALFIL.
ES JAQUE MATE “BESO DE LA MUERTE”

EL DESARROLLO

ES LA ACCIÓN DE MOVER LAS PIEZAS Y COLOCARLAS EN POSICIONES QUE SEAN LOS MÁS ACTIVAS POSIBLES.

RECUERDA: ¡TRATA SIEMPRE DE DESARROLLAR LAS PIEZAS HACIA EL CENTRO!

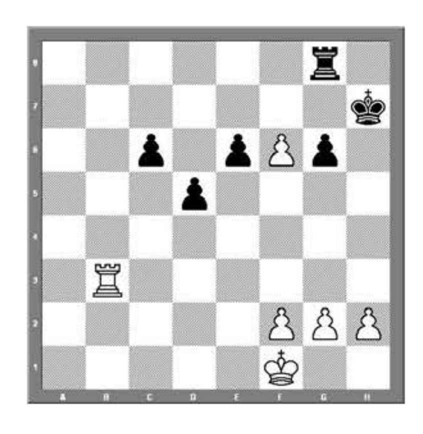
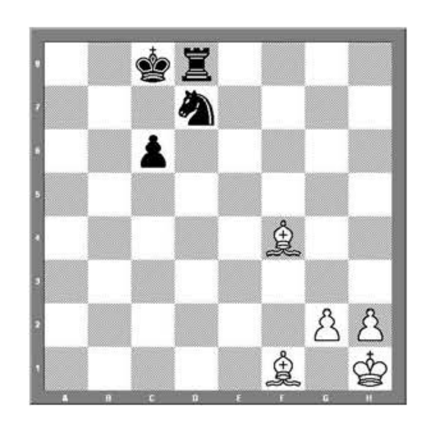


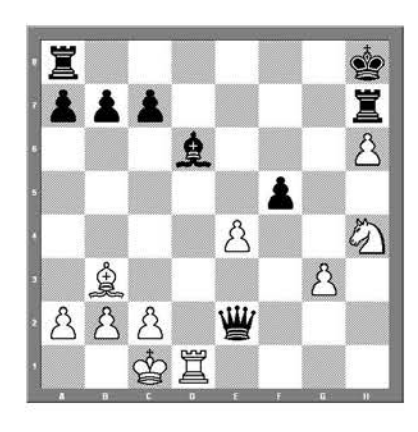
EL BLANCO HA DESARROLLADO LAS PIEZAS HACIA EL CENTRO. LOS PEONES DOMINAN EL CENTRO.

EL NEGRO HA JUGADO MAL DESARROLLANDO LAS PIEZAS POR LOS COSTADOS. LOS PEONES MOVIDOS NO DOMINAN EL CENTRO.

HACEMOS JAQUE MATE

LAS BLANCAS JUEGAN Y HACEN JAQUE MATE. SEÑALA LA JUGADA, EN EL TABLERO, CON UNA FLECHA.

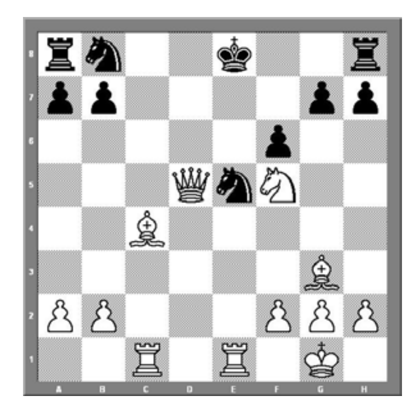


ESTRATEGIA

ES HACER UN PLAN DESPUES DE VER EL TABLERO:

- EL MATERIAL.
- LOS REYES.
- EL CENTRO.
- EL DESARROLLO.

LUEGO DE ANALIZAR LA POSICION ELIJO UN OBJETIVO REALISTA, POR EJEMPLO: ATACAR EL ENROQUE, DOMINAR EL CENTRO, ETC.



EN ESTE CASO EL BLANCO TIENE VENTAJA EN PUNTOS, EL REY MAS PROTEGIDO, MAYOR DOMINIO DEL CENTRO Y MEJOR DESARROLLO DE LAS PIEZAS.

EL PLAN ES: **ATACAR AL REY NEGRO.**

CUANDO TENGO LA IDEA COMIENZA LA TACTICA.

TACTICA

ES LA BUSQUEDA DE JUGADAS PARA REALIZAR EL PLAN.

EN EL CASO DEL DIAGRAMA HAY MUCHOS JAQUES (CON ALFIL, CON DAMA, CON CABALLO Y CON TORRE) PARA INICIAR EL ATAQUE. HACER, POR EJEMPLO, UNA MOVIDA DE PEON SERIA NO TENER EN CUENTA EL OBJETIVO ELEGIDO.

LA CREACION
DEL
JUEGO
DE AJEDREZ

(OBRA DE TEATRO)

Reparto posible

VOZ EN OFF: adulto
OPERADOR DE SONIDO: adulto

REY BLANCO: adulto
REINA BLANCA: adulto
REY NEGRO: adulto/alumno
REINA NEGRA: adulto/alumno

ALFILES (4): alumnos
CABALLOS (4): alumnos
TORRES (4): alumnos
PEONES (16): alumnos
REY SUPLENTE (1): alumno

MATERIAL NECESARIO

CANCIONES
GORROS DE PIEZAS
TABLERO (casillas con tela)
SONIDO
GRABADOR
VARIOS

Los alumnos deberán concurrir con ropa blanca y negra según corresponda. Se colgarán dibujos de las piezas.

La obra presentada mezcla la idea de la película “Que viva la reina” (Esmmé Lammers) con las canciones del CD “Para jugar al ajedrez” (Claudia Amura y Javier Sanz Alonso).

LETRAS DE LAS CANCIONES DE AJEDREZ

Se recomienda que los alumnos las aprendan en las clases de música.

1) EL REY

EL REY ESTA VIEJITO Y CAMINA DESPACITO,
NO IMPORTA A QUE COLOR, TODO A SU ALREDEDOR
NO IMPORTA A QUE COLOR, TODO A SU ALREDEDOR

COMO ES EL QUE MAS VALE
LO DEBEMOS CUIDAR
PORQUE CUANDO SE VA
SE ACABA DE JUGAR.

PORQUE CUANDO SE VA
SE ACABA DE JUGAR.

2) EL ALFIL

LOS ALFILES ESTAN EN CASILLAS BLANCAS
Y EN CASILLAS NEGRAS ESTAN.
LOS ALFILES ESTAN EN CASILLAS BLANCAS
Y EN CASILLAS NEGRAS ESTAN.

¡VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES VAN
¡VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES….

UN ALFIL VA POR CASILLAS BLANCAS Y EL OTRO POR NEGRAS VA
UN ALFIL VA POR CASILLAS BLANCAS Y EL OTRO POR NEGRAS VA

¡Y VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES VAN
¡Y VAN! POR LAS DIAGONAES, POR LAS DIAGONALES VAN.

3) EL CABALLO

EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR
DOS PASITOS ADELANTE Y UNO LATERAL.
EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR
DOS PASITOS AL COSTADO Y UNO LATERAL.

DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA.

EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR
DOS PASITOS PARA ABAJO Y UNO LATERAL.
EL CABALLO SALTA SALTA, SALTA SALTA SIN PARAR
DOS PASITOS PARA ABAJO Y UNO LATERAL.

DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA
DE BLANCO A NEGRO SALTARA Y AL BLANCO VOLVERA.

4) LA TORRE

LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO
LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO
SUBE Y BAJA, Y AL COSTADITO
DERECHITO, SIN DOBLAR
VERTICAL Y HORIZONTAL.

LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO
LA TORRE VA SIEMPRE POR EL CAMINITO
SUBE, BAJA Y AL COSTADITO
DERECHITO, SIN DOBLAR
VERTICAL Y HORIZONTAL
DERECHITO, SIN DOBLAR
VERTICAL Y HORIZONTAL.

5) LA DAMA

LA DAMA CORRE, COMO ALFIL Y COMO TORRE
LA DAMA CORRE, COMO ALFIL Y COMO TORRE.

PARA TODOS LADOS, PERO SIN DOBLAR
PARA TODOS LADOS, PERO SIN DOBLAR.

SUBE, BAJA Y AL COSTADO Y EN LA DIAGONAL
SUBE, BAJA Y AL COSTADO Y EN LA DIAGONAL.

6) EL PEON

EL PEON, ES EL MAS CHIQUITO DEL TABLERO
DA UN SOLO PASITO, EL PEON.
PERO NUNCA VA PARA ATRÁS,
Y SIEMPRE COME, COME EN DIAGONAL.
PERO NUNCA VA PARA ATRÁS,
Y SIEMPRE COME, COME EN DIAGONAL.

CUANDO NUNCA SE HA MOVIDO
PUEDE DAR DOS PASOS SEGUIDOS,
Y CUANDO LLEGA HASTA EL FINAL
SE HACE DAMA AL CORONAR,
Y CUANDO LLEGA, LLEGA HASTA EL FINAL
SE HACE DAMA AL CORONAR.

Bailes propuestos para los alumnos (ensayarlos varias veces con la música para adecuar el tiempo de los movimientos a los de la música)

BAILES DE LA OBRA

TORRES

POSICION DE INICIO:

CAMINAN HASTA EL FRENTE Y RETROCEDEN. LENTAMENTE. 2 VECES.

LUEGO CAMINAN HACIA EL COSTODA Y VUELVEN. LENTAMENTE. 2 VECES.

ALFILES

POSICION DE INICIO

UNA PAREJA DE ALFILES CAMBIA DE LUGAR. LENTAMENTE. 2 VECES.

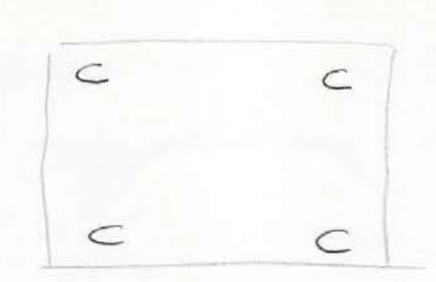
LA OTRA PAREJA HACE LO MISMO.

LUEGO SE JUNTAN LOS 4 EN EL MEDIO Y HACEN RONDA PARA UN LADO Y PARA EL OTRO.

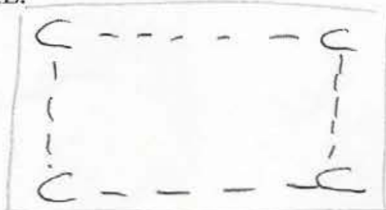
VUELVEN A SUS LUGARES (POSICION DE INICIO)

CABALLO

POSICION INICIAL



CAMINAN POR LOS COSTADOS (SALTANDO LENTO). CUANDO LLEGAN A CADA ESQUINA ESPERAN UN SEGUNDO Y VUELVEN A ARRANCAR. HASTA COMPLETAR LAS 4 ESQUINAS Y LLEGAR A SU POSICION INICIAL.



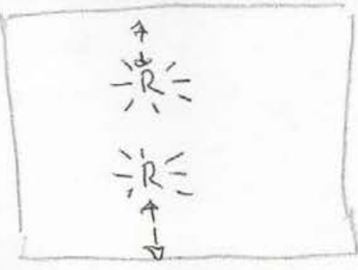
EN SU POSICION HACEN (SALTANDO) EL MOVIMIENTO DEL CABALLO (2 PASOS Y DOBLA, VUELVEN IGUAL A SU POSICION). LO REPITEN HASTA QUE LA MUSICA TERMINA.

REY

POSICION INICIAL

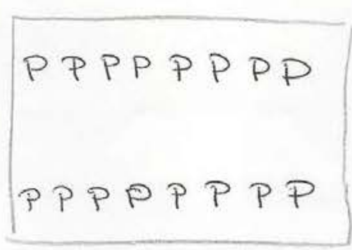
CAMINAN LENTO POR LOS COSTADOS DANDO UNA VUELTA AL TABLERO HASTA LLEGAR A SU POSICION INICIAL.

LUEGO AVANZAN DOS PASOS Y SE MUEVEN COMO EL REY (UNO AL COSTADO, UNO EN DIAGONAL, ETC) LUEGO RETROCEDEN HASTA SU POSICION INICIAL.

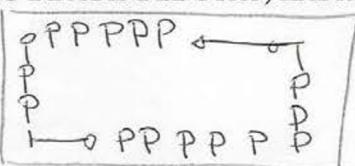


PEONES

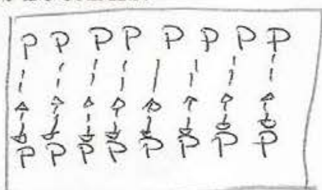
POSICION INICIAL



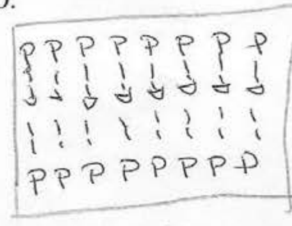
DAN UNA VUELTA (EN FILA, UNO DETRÁS DEL OTRO) HASTA VOLVER A SU LUGAR INICIAL.



LUEGO LOS BLANCOS MUEVEN DOS PASOS Y SE DETIENEN. LUEGO SIGUEN DE A UNO HASTA ENFRENTAR A LOS NEGROS. HACEN GESTO (CON LAS MANOS EN ESPADA) DE CAPTURA EN DIAGONAL. RETROCEDEN A SUS LUGARES.

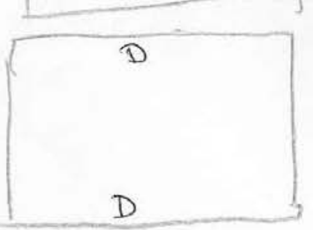


LAS NEGRAS HACEN LO MISMO.

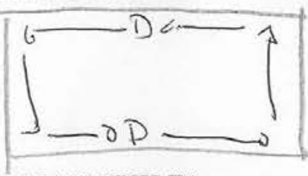


DAMA

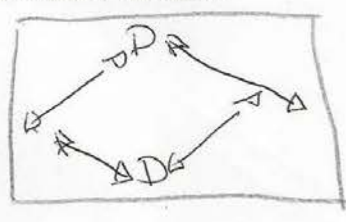
POSICION INICIAL



MUEVEN POR LOS BORDES DEL TABLERO HASTA COMPLETAR LA VUELTA.



LUEGO MUEVEN EN DIAGONAL IDA Y VUELTA.



LA CREACION DEL JUEGO DE AJEDREZ (texto)

OFF	**VOZ EN OFF**: nos encontramos en el reino blanco. La REINA BLANCA está plácidamente sentada leyendo un libro, pero los problemas no tardarán en llegar…

REY Y REINA BLANCA. GUERRA	***Está la reina blanca sentada leyendo. Llega el rey blanco con cara de enojado.*** **REY BLANCO**: Hola querida, ¡he tomado un importante decisión! REINA BLANCA: ¿Si querido? Dime cual. **REY BLANCO**: He decidido declararle la guerra al rey negro y su pandilla de piezas. REINA BLANCA (asustada): ¿Porqué?, ¿Qué han hecho? **REY BLANCO** (pensativo): mmm….¡qué importa! ¡Son nuestros enemigos! REINA BLANCA:¡ No son nuestros enemigos! ¡son nuestro vecinos! **REY BLANCO**: mmmm….¡ya sé! (mientras saca y muestra una gomera)¡¡Creo que tienen armas de destrucción masiva!! Eso sin mencionar que ayer el rey negro me ganó jugando al truco…. REINA BLANCA: No digas tonterías, la guerra es algo malo ¡y no vamos a pelear con nuestros vecinos! **REY BLANCO**: (seriamente) La decisión está tomada….este mediodía empezará la guerra. (se retira)

OFF	VOZ EN OFF: la REINA BLANCA se queda pensando muy preocupada. Entonces llega su vecino, el REY NEGRO.

REYES	***Entra el REY NEGRO.*** **REY NEGRO**: Hola Reina blanca ¿Qué le pasa? REINA BLANCA: ¡el rey ha decidido comenzar una guerra al mediodía con el reino negro! ¡Con ustedes! **REY NEGRO**: ¿al mediodía? ¡Solo falta una rato! REINA BLANCA: ¡Si! ¡Al mediodía! ¡Tenemos que hacer algo para impedirlo! **REY NEGRO**: ¿Pero qué podemos hacer? REINA BLANCA: mmm….¡ya sé! ¡Vamos a inventar un juego! Algo parecido a una guerra, ¡pero donde nadie salga lastimado! ***Los dos se miran. Justo pasa caminando una pieza (REY SUPLENTE). La reina lo detiene. La REINA BLANCA mira el piso, piensa. Agarra el gorro del rey blanco y se lo pone al REY SUPLENTE.*** REINA BLANCA: ¡Ustedes serán los reyes de este juego! Y se moverán en el tablero (señala el piso). Déjenme pensar cómo….. ***Los reyes van a su posición. Empieza la música del movimiento del rey. Los reyes hacen SU baile.*** REINA BLANCA: Entonces el rey se puede mover un paso hacia todos lados. ¿Entendieron? **REYES**: ¡entendimos! ***Los reyes se sientan fuera del tablero.***

ALFILES

Entran los alfiles.

REINA BLANCA: ¡Hola consejeros! Estamos inventando un juego para el rey. ¿Quieren jugar?.
ALFILES: ¡¡Si!!

Los alfiles se colocan en posición inicial de su baile. Suena la música de los alfiles, bailan y se colocan en sus lugares.

REINA BLANCA: Los alfiles pueden mover en diagonal, todos los pasos que quieran, siempre por un mismo color. ¿Entendieron?
ALFILES: ¡entendimos!

Se sientan junto a los reyes, fuera del tablero.

CABALLOS

Entran los caballos.

REINA BLANCA: ¡Caballos! ¡Caballos! ¡Perfecto para el juego! ¿Juegan?
CABALLOS: ¡¡Si!!

Van a su posición. Suena la música, bailan y se colocan en sus lugares.

REINA BLANCA: Los caballos moverán en "ele", dos pasos rectos y doblarán. ¡Y pueden saltar! ¿Entendieron?
CABALLOS: ¡Entendimos!

Se sientan junto a las otras piezas, fuera del tablero.

TORRES

Entran las torres caminando de manera pesada. La reina las detiene.

REINA BLANCA: Mis queridas y poderosas TORRES, ustedes pueden proteger las esquinas. ¿Se animan?
TORRES: ¡¡Si!!

Las torres se ubican en su posición. Suena la música, bailan y se acomodan.

REINA BLANCA: Las torres mueven en línea recta todos los pasos que quieran. ¿Entendieron?
TORRES: ¡Entendimos!

Se sientan junto a las otras piezas fuera del tablero.

REINAS	***Entra la reina negra buscando a su esposo.*** REINA BLANCA: ¡Hola! ¡Tu también jugarás en este juego! ***La reina negra mira desconcertada. Se ubican en su posición y empieza a sonar la música del movimiento de la dama. Bailan y vuelven a sus lugares.*** REINA BLANCA: asique nosotras podemos movernos como alfil y como torre. Para todos lados, todos los pasos que deseemos. ¡Eso me gusta! ***La reina negra se sienta junto con las otras piezas fuera del tablero.***
PEONES	***La REINA BLANCA piensa un rato.*** REINA BLANCA: Tengo la sensación de que algo nos falta…mmm…¡ya sé! ¡Soldados! Seguro se van a enojar si no los invitamos. (en voz alta, llamándolos) ¡¡Soldados!! ¡¡Soldados!! ***Entran todos los peones caminando lento y se acomodan. Bailan su canción.*** REINA BLANCA: Veamos…los soldados moverán un paso o dos al comienzo, y luego siempre de a uno. Y para comer lo hacen en diagonal. ¿Entendieron? **PEONES**: ¡Entendimos!
EL JAQUE MATE	***Las piezas que estaban sentadas se paran y ocupan sus lugares.*** REINA BLANCA: ya estamos todos. Y todos saben moverse…sólo nos falta el objetivo del juego….mmm….. ¡Ya sé! ¡Atrapar al rey! Ese será el objetivo, y lo llamaremos….¡Jaque mate! ¡Que significa REY MUERTO! Ya es casi el mediodía, el rey debe estar por llegar. ¡Todos atentos!
OFF	**VOZ EN OFF**: el juego está listo. Pero ¿Querrá jugar el REY BLANCO? ¿Le gustará el juego? ¿Evitará la guerra?..... ***Suenan las campanadas del reloj marcando el mediodía.*** **VOZ EN OFF**: La hora de la verdad ha llegado…..

LA PARTIDA

Entra el rey blanco armado para la guerra y ve la formación de las piezas.

REY BLANCO: ¿Qué es esto querida?
REINA BLANCA: hemos inventado un juego, para que no vayas a la guerra.
REY BLANCO: ¿un juego? Como si tuviera tiempo para juegos. ¡Soy un rey! ¡Debo ir a la guerra! ¡Es mi obligación!

La reina blanca se acerca al rey, le habla confidencialmente y lo convece de intentar jugar una partida.

REY BLANCO: mmmm….suena interesante….vamos a intentarlo. ¡¡Voy a ganar!! ¡Todos listos!

Todos se preparan para jugar. El rey blanco comienza.

REY BLANCO: que se mueva un paso el peón que está delante del alfil.

El peón se mueve. Las negras responden moviendo el peón que está delante del rey dos pasos.

REY BLANCO: que se mueva el peón delante del caballo dos pasos.

El peón se mueve dos pasos.

La REINA NEGRA se mueve hasta hacer jaque al rey blanco.

REINA NEGRA: ¡ Jaque!
REY BLANCO: Ya me di cuenta. ¡¡Cubran al REY!!

Todas las piezas blancas contestan a coro: ¡NOSOTROS NO PODEMOS CUBRIR AL REY!

REY BLANCO: mmmm, ¡Coman a la REINA NEGRA!

Todas las piezas blancas contestan a coro: ¡NOSOTROS NO PODEMOS COMER A LA REINA NEGRA!

REY BLANCO (con cara de preocupado): que se mueva el rey.
REY SUPLENTE: No puedo moverme, estoy encerrado.
REY BLANCO (mirando a la reina blanca): ¿Qué pasa entonces?
REINA BLANCA (con cara de preocupada): …Es jaque mate…has perdido querido…
REY BLANCO: (con cara de enojado): ¿¡Yo he perdido?! ¿¡He perdido?!....(suenan truenos) …..

FINAL	***Todas las piezas se agarran la cabeza preocupadas.*** **REY BLANCO**: (sonriendo) ¡No importa! ¡Nos hemos divertido! ¡¡Jaja!! ***Todas las piezas aplauden.*** ***El REY BLANCO y la REINA BLANCA se reunen en el medio.*** REY BLANCO: ¡¡Es un juego maravilloso!! ¿¿Cómo lo llamaremos?? ***Todos contestan a coro: ¡¡AJEDREZ!!***

FIN

GALERIA DE FOTOS









BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Segundo año de educación primaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
8	Caramía, J. (2006), *"Iniciación al ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
10 BIS	Film "Lang Leve de Koningin" (1995), Esmé Lammers, Holanda.
23	Caramía-Moretti (2009). "Didáctica del ajedrez escolar", Buenos Airesm Alvarez Castillo Editor. (Ejercicio de búsqueda de piezas en tableros".
32	Grau, R. (1989), *"Tratado general de ajedrez: Tomo I"*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
34	Grau, R. (1989), *"Tratado general de ajedrez: Tomo I"*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.

3º año

EDUCACION PRIMARIA

3º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

El alumno de tercer grado.

Veamos algunas características generales del alumno de segundo grado:

Forma de jugar.
Posiblemente a partir de este año empiece a notarse una mayor diferencia entre quienes tienen mayo facilidad para el juego y quienes presentan más dificultades para aprenderlo. Suele aparecer un grupo que aporta entusiasmo y un nivel interesante de juego. Están en condiciones de aprender conceptos que irán mejorando la forma de jugar. Si bien siguen moviendo rápido, el dominio y la comprensión de lo que ocurre en el tablero es mejor que en segundo, lo cual permite una mejor selección de la jugada.

Actitudes.

- **Actitud frente al juego**: en general el grupo es entusiasta, apoyado esto por una mejor comprensión del juego que permite disfrutarlo más. Al igual que en segundo prefieren jugar a aprender trabajando en el mural.

- **Independencia**: de a poco se nota una mayor independencia al momento de jugar. A fin de año los alumnos deberían jugar sus partidas sin necesidad de realizar consultas al docente.

- **Organización**: con el correr de las clases los alumnos deberán demostrar una mayor organización al momento de jugar y trabajar en el mural.

Objetivos de 3º año.

Bloque 1.
Los contenidos de este bloque ya son conocidos por el alumno. Sólo agregaremos el peón al paso. Esta movida provocará sorpresa en los alumnos y pasará bastante tiempo (debido a su poco uso) en ser realizada correctamente.

Bloque 2.
La práctica: este año se realizará un mayor trabajo sobre la organización del juego trabajándose las fases de la partida. De todos modos la práctica sigue siendo importante.
La táctica: el jaque mate sigue presente con algunos modelos nuevos para el alumno.
La estrategia: volveremos a insistir con otra clase de estrategia, buscando mejorar cada vez más el análisis que el alumno realiza de la posición, así como del plan a realizar.

Bloque 3.
Este año se enseñará el ajedrez cometodo que gustará mucho a los alumnos. También se contarán 3 relatos muy interesantes y entretenidos. Por último, los alumnos tendrán un primer acercamiento al uso del reloj.

Bloque 4.
Los problemas de jaque mate siguen presentes aunque en menor medida que en segundo, ya que este año la prioridad será organizar el juego con el aprendizaje de las fases de la partida.

Bloque 5
Se continuará con el trabajo sobre las actitudes relacionadas con el juego. Posiblemente considerando que es el segundo año que realizamos un torneo debamos poner el acento en el espíritu de superación, tanto de aquellos que ganan como, y muy especialmente, de aquellos que pierden con frecuencia.

Nota a los padres.

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 3º año puede ser la siguiente:

SEÑORES PADRES: El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales **(como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria)** que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.
En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

El objetivo del año será lograr que los alumnos comiencen a tener un juego más organizado reconociendo las tres fases de la partida.

Los contenidos principales a trabajar son:

- La anotación algebraica.
- La apertura.
- El medio juego
- El final.
- El reloj.

Cada alumno debe traer:

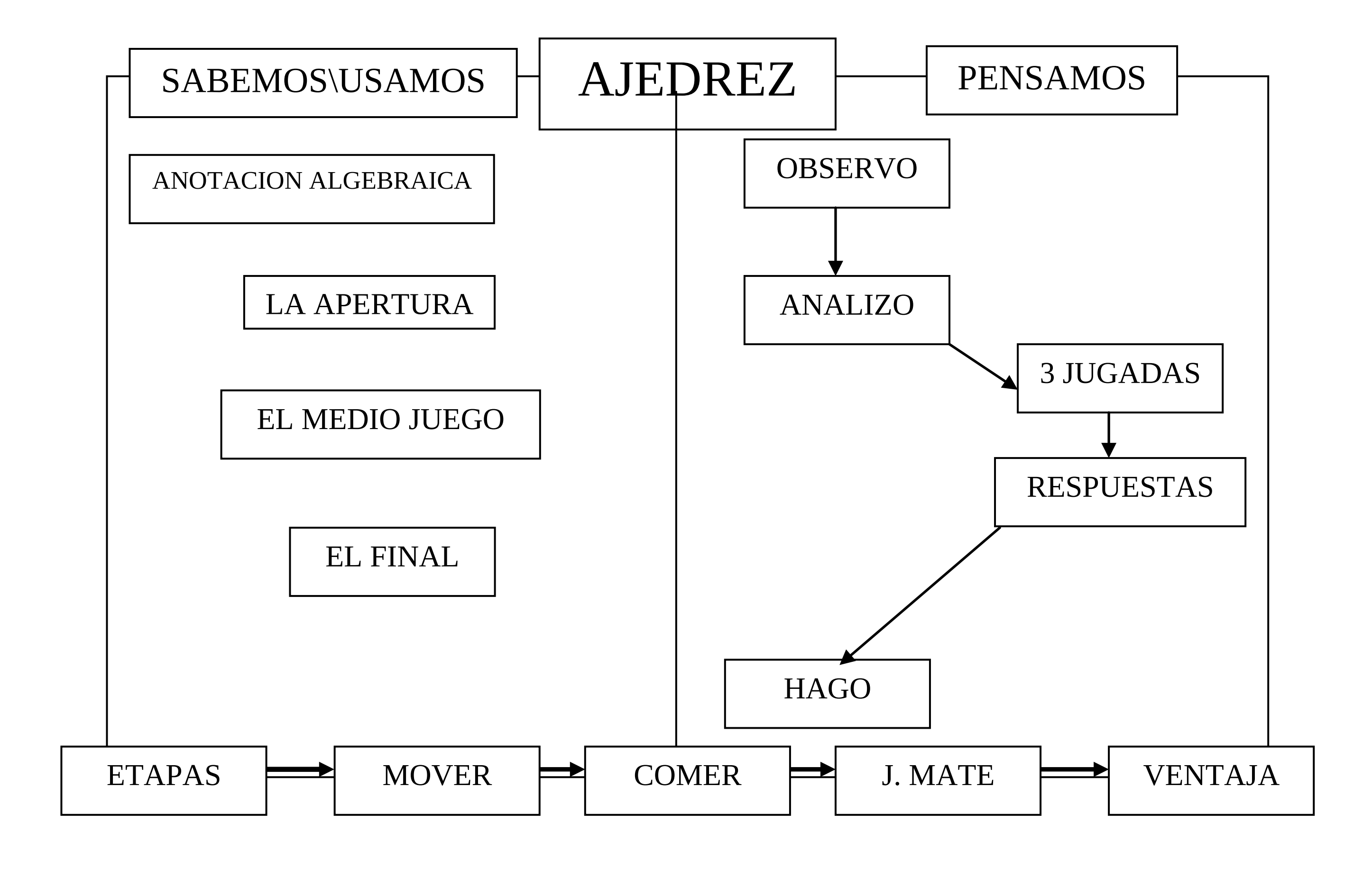
- Juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Un cuaderno.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

La cartelera

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



En el sector SABEMOS\USAMOS se colocarán los contenidos aprendidos relacionados con el juego.

En la sección PENSAMOS se colocarán los carteles mostrados. Las modificaciones son las siguientes:

- Cambiamos el término muy general “PIENSO” a “ANALIZO”
- Aparte de buscar 3 jugadas nuestras se buscarán las repuestas posibles del oponente.

Esto se debe trabajar cuando se realizan ejercicios en el mural o realizando el docente mención oral cuando los alumnos juegan sus partidas.

Notas informativas.

En este año podemos incluir un par de notas que pueden ser interesantes para los alumnos. El docente puede decidir el momento en que las quiera entregar así como las explicaciones que dará al momento de hacerlo.
En la primera de ellas se incluirán sitios web donde jugar o tener información sobre ajedrez. Bien puede ser incluida en la clase 28 que trata sobre el ajedrez mundial.
En la segunda se dará información sobre lugares en la zona donde los alumnos pueden ir a tomar clases (aquellos que tengan interés en mejorar más rápidamente) o a participar de competencias.
Las dos notas deben ser elaboradas por el docente aunque presentaremos las que aquí se entregan para que orienten en el caso de no tener información. Recuérdese que tanto la información en internet como los lugares donde jugar pueden variar con el tiempo.

AJEDREZ E INTERNET

TORNEOS DE AJEDREZ EN ZONA OESTE:
http://www.lae-ajedrezescolar.com.ar/

PARA JUGAR EN INTERNET
En algunos se puede jugar como invitado. En otros hay que registrarse. En los 3 se puede jugar gratis.
http://www.buho21.com/ http://www.playchess.com/jugarajedrez/index.htm
http://www.ajedrezonline.com/

INFORMACIÓN MUNDIAL Y ARGENTINA **(para saber sobre torneos, libros, etc)**
http://www.ajedrez-de-estilo.com.ar/ade/ http://www.chessbase.com/espanola/index.asp

FEDERACIONES Y CLUBES DE AJEDREZ IMPORTANTES.
En estos sitios se puede encontrar información sobre torneos importantes, rankings, libros, ajedrez en la zona oeste, fotos, etc.
Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) (en inglés): www.fide.com/
Federación Argentina de Ajedrez: http://www.ajedrez.com.ar/
Federación de ajedrez de la zona Oeste: http://www.ajedrezfaogba.com.ar/
Club Argentino de ajedrez: http://www.argentinodeajedrez.com.ar/

PÁGINA DE VARIEDADES **(con chistes, cuentos, salvapantallas, anécdotas, etc.):**
http://www.funchess.org/

AJEDREZ Y CULTURA **(cuentos, poesías, cine, etc.):** http://www.metajedrez.com.ar/

LUGARES PARA JUGAR AJEDREZ EN LA ZONA OESTE

Escuela Municipal de ajedrez de Morón "Roberto Grau"

Dirección: Salta y Rauch (durante la semana funciona la Esc. Municipal de Danzas)
Horarios de clases: domingos de 17 a 20. **Niveles**: Todos. **Costo**: cooperadora optativa
Email:

Club de Ajedrez Philidor

Dirección: 9 de julio 613 esq. Carlos Pellegrini. Morón (a 6 cuadras de la estación). **Tel**: 4483-5765
Horarios de clases: sábados de 10:30 a 13:00 hs. **Niveles**: todos. **Costo**: consultar.
Email: clubphilidor@yahoo.com.ar

Club El Retiro

Dirección: Crucero General Belgrano 1350 – Hurlingham.
Horarios de clases: sábados de 11:00 a 13:00. **Niveles**: consultar **Costo**: consultar.
Email: el retiroescucha@argentina.com **Tel**: 4665-0135 / 4452-4385
Web: http://www.clubelretiro.com.ar

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

CLASE Nº	TEMA		
1	PRESENTACION DE LA MATERIA		
2	PARTIDA EN MURAL		
3	PRACTICA LIBRE		
4	REPASO DE LO APRENDIDO EN 2º		
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES.		
6	LA ANOTACION ALGEBRAICA		
7	PRACTICA DIRIGIDA		
8	MODELOS DE JAQUE MATE		
9	PRACTICA LIBRE		
10	LA APERTURA		
11	PRACTICA LIBRE		
12	EL JAQUE MATE PASTOR.		
13	TORNEO		
14	TORNEO		
15	EL RELOJ		
16	TORNEO		
17	EL PEON AL PASO		
18	TORNEO		
19	PROBLEMAS DE JAQUE MATE		
20	TORNEO		
21	EL MEDIO JUEGO		
22	TORNEO		
23	EVALUACION DE POSICIONES		
24	TORNEO		
25	PRACTICA DIRIGIDA	25 BIS	VIDEO
26	EL FINAL		
27	TORNEO		
28	ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL AJEDREZ		
29	TORNEO		
30	PARTIDAS MODELO		
31	TORNEO		
32	RELATOS DE AJEDREZ		
33	TORNEO		
34	EL AJEDREZ COMETODO		
35	TORNEO		
36	TORNEO		
37	CIERRE DEL TORNEO		
38	REPASO		
39	PARTIDA EN MURAL		
40	CIERRE DEL AÑO		

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	Cuaderno. Juegos de ajedrez. Cartelera.
ACTIVIDAD	Charla presentación.

Al ser la primera clase el docente presentará la materia como ya lo hizo el año pasado. Si bien los puntos son los mismo este año podemos profundizarlos un poco más. Por otro lado el repetirlos hace que se graben con mayor fuerza en la mente del alumno. Así, por ejemplo cuando un chico nuevo ingresa al colegio y pregunta porqué el ajedrez es una materia, rápidamente los compañeros le contestan.

- La **conducta** necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada. Siempre es útil insistir con el tema de levantar la mano para hablar, esperar el turno, pedir permiso para ir al baño y recurrir al docente ante cualquier problema, etc.
- Cuál es el **objetivo** de enseñar ajedrez en la escuela. Este año podemos explayarnos más sobre este tema y leerles la nota que se enviará a padres, poniendo el acento en aquellos términos que ellos pueden entender con un lenguaje sencillo. También nos referiremos a los contenidos actitudinales que se mencionan en la nota. Tratamos de profundizar o explicar cosas que no se mencionaron el año anterior.
- Explicar, como está en la nota, cuál será el objetivo principal de este año (comenzar a organizar la forma de jugar). También se pueden comentar las actividades interesantes que se harán este año como por ejemplo el torneo (interno y si hay, ínter escolar).
- La **cartelera** (ver más abajo).
- El **material**: cuaderno y juegos rotulados.
- Se preguntará si hay alumnos nuevos (si los hay, si saben jugar).
- También se podrán comentar las actividades interesantes (más allá de si jugaron al ajedrez) que hicieron en las vacaciones como para conocer más al grupo.

CUADERNO

Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.

CARTELERA

Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado “PENSAMOS”.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">2</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
</table>

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

En el segundo año se realizó un repaso para luego jugar una partida en el mural. En realidad esta partida busca ser una especie de evaluación diagnóstica de lo que los alumnos recuerdan. Sin embargo no era bueno hacerla como segunda clase el año anterior ya que posiblemente muchos alumnos podían no recordar el movimiento de las piezas de forma correcta. En cambio, se supone que en tercero eso está sabido por todos y por ello se puede realizar, ya en esta clase, un juego en el mural

Como siempre el docente elije cómo formar los bandos.

Antes de comenzar con la misma se repasará la sección PENSAMOS del afiche poniendo el acento en los puntos nuevos. A lo largo de la partida el docente podrá preguntar a los alumnos si han pensado otras jugadas aparte de la realizada y lo que podría responder el rival.

A través de la partida vemos el trabajo individual del alumno que pasa y también (aunque no debería pasar) los gestos, ademanes y comentarios de aquellos que están en sus bancos. El profesor estará atento a todo ya que los comentarios y gestos nos permiten saber en qué piensan los alumnos.

En el caso de jugar varones vs. nenas se sortearán los colores de juego y pasarán alternativamente.

Cada vez que el docente lo crea necesario hará comentarios para que los alumnos tomen conciencia de los conceptos que utilizan al jugar y cuales son las ideas posibles en la partida. Se destacará el uso de ideas aprendidas el año anterior (por ejemplo jugadas de desarrollo centralizado). Se corregirán malos movimientos y se destacarán las bondades de las buenas jugadas, se comentará la realización o no de enroque, etc.

Si bien será obligatorio que todos jueguen y pasen (sabiendo que esto trae problemas a algunos alumnos especialmente los mas tímidos o de menor nivel) el profesor dará ideas (depende de cada alumno decidirá el nivel de especificidad de la misma) a aquellos que pasen y vea que tienen poca confianza para mover.

Lo ideal será que la partida dure toda la hora para así poder hacer comentarios y analizar con los chicos lo que va pasando. Al finalizar la misma se hará la evaluación sobre cuales pudieron ser errores y cuales aciertos, privilegiando lo aprendido por sobre el resultado.
Si termina la hora de clase y la partida continúa se podrá definir el ganador por puntos comidos. Aquí se pondrá el acento en la actitud de los dos equipos: el que gana festeja sin burlar y el que pierde aplaude al ganador y no se ofende ni se enoja.

CLASE Nº	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si tienen en cuenta la respuesta del oponente).

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">4</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Trabajo en el mural.</td></tr>
</table>

A diferencia de segundo, esta vez utilizaremos toda la clase para un repaso general de lo aprendido. El repaso debe incluir la participación activa de los alumnos (responder las preguntas del docente, pasar a ejemplificar, etc.)

Algunas cosas se verán muy brevemente y otras con mayor profundidad.

- Los movimientos de las piezas: breve ya que se supone que todos los saben. Tal vez detallar las diferentes formas de hacer el movimiento del caballo.
- El valor de las piezas. Las tablas. La coronación. Breve.
- El enroque. Breve pero bien claro ya que aún muchos lo harán mal.
- El jaque: breve. Las opciones.
- El jaque mate: el concepto.
- Los jaque mates básicos. Con más detalle. Se verán los tres, poniendo el acento en el de dama y rey.
- El beso de la muerte.
- El centro: repaso con aportes hecho por los alumnos sobre su ubicación y utilidad.
- El desarrollo: importancia.
- Estrategia y táctica. Recordar qué significa cada una.

Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.

CLASE Nº	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.

Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.
Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo "hacer muchos" y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.
El docente caminará por los bancos y ayudará para realizar el jaque mate si lo considera necesario (todavía muchas veces es necesario). Aclarará que sólo contabilizará los que vea efectivamente realizados.
Como dijimos puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.

Cada vez que termina un partido el docente podrá dejar cambiar libremente de compañero o ayudar a la organización de la clase rotando él los rivales.

CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender y utilizar el sistema algebraico de anotación.
CONTENIDO	La anotación algebraica.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Esta clase es bastante extensa. Tal vez lo mejor sea que primero escriban en el cuaderno y luego adaptar la explicación al tiempo que queda. En algunas ocasiones los chicos sólo copian y la explicación puede ser realizada la clase siguiente (que será práctica) con mayor profundidad (por ejemplo haciendo pasar a los chicos al mural jugando las primeras movidas de una partida y anotando la jugada que realizan). La otra opción es la que se presenta: primero la explicación y luego los chicos copian. La explicación deberá durar no más de la mitad de la clase. Si alguien no termina de copiar podrá pedir el cuaderno a un compañero. Todo esto dependerá de la velocidad del grupo, para entender y para copiar, y de la duración de la hora de clase

Se mostrará a los alumnos material escrito de ajedrez (algunos libros y/o revistas). Se les preguntará si ven en los diarios notas con problemas y partidas de ajedrez.

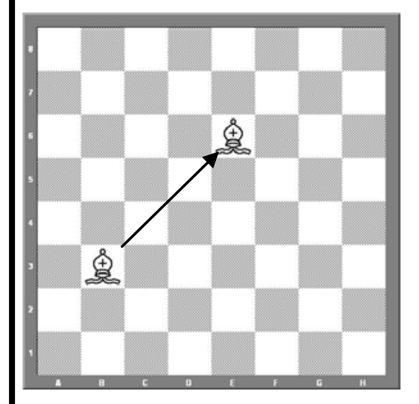
A partir de sus respuestas se explicará que existe un método internacionalmente aceptado para anotar partidas de ajedrez. Así todos los jugadores del mundo pueden “leer” el material y comprenderlo. Dicho método se llama “ anotación algebraica”.

Su uso es muy sencillo y aquellos alumnos que conozcan la “batalla naval” ya tendrán una buena base para comprenderlo.

El tablero se divide en columnas y filas denominadas con letras y números respectivamente. En el mural (que generalmente tienen estos datos incorporados) se irán señalando las columnas con su respectiva letra y las filas con su número.

Luego cada casilla va a recibir un “nombre” que surge de la intersección de la columna con la fila. Así se mostrarán varios ejemplos: “a4”, “b8”, “e6”, etc. Luego el profesor señala y los alumnos responden cómo se denomina esa casilla.

Acto seguido se explicará el movimiento de las piezas: al mover una pieza debemos tener en cuenta 3 elementos: la pieza que se mueve (su inicial en mayúscula, excepto que sea un peón), la columna a la cual se dirige (en letra minúscula) y por último la fila (número).



Así, la jugada Ae6 (por ejemplo saliendo de b3) se vería en el tablero de la siguiente forma.

Luego se irán dando distintos ejemplos con las diferentes piezas. Los alumnos pasarán a realizar las jugadas sugeridas por el docente.

Se deberá aclarar que en el caso de los peones se anotará directamente la casilla de destino (sin la inicial del peón) Por ejemplo: e6 (peón a la casilla e6).

También deberá aclararse que en el caso de capturas muchas veces encontrarán el signo “x” (por ejemplo: Txd3). No importa lo que se come sino la casilla en la que se encuentre la pieza capturada. En esta aspecto la captura del peón suele presentar dificultades: por ejemplo cxd6 significa que el peón de la columna c captura en d6.

Finalmente se explicarán los signos especiales que pueden encontrar en libros y revistas: el enroque, la coronación, los signos de buena o mala jugada, etc.
El docente cerrará la explicación resaltando que a partir de esta clase comenzarán a usar el sistema algebraico cada vez que trabajen con el mural y que, sabiendo que no es fácil de incorporar totalmente, no se desesperen si al comienzo tienen dificultades para escribir o decir las jugadas.

CUADERNO

La anotación algebraica

Sirve para anotar jugadas. También para leer libros y revistas de ajedrez.
Las columnas del tablero tienen letras (a-h) y las filas números (1-8).
Al mover una pieza debo:

1) Escribir la inicial de la pieza (en mayúscula), menos el peón.
2) La columna a donde va la pieza (en minúscula).
3) El número de la fila a donde llega.

Ejemplos: e7, Td1, Ag6, Df4, Ch2, Ra6.

Signos especiales

0-0 : enroque corto.
0-0-0 : enroque largo.
+ : jaque.
++ : jaque mate.
C8=D : ejemplo de coronación.
! : buena jugada.
? : mala jugada.
!?: jugada dudosa.

Nota: todo esto demorará bastante en ser copiado por algunos alumnos.

CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “ANOTACIÓN ALGEBRAICA”.

CLASE Nº	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida.

En esta clase se realizará una práctica dirigida. El docente elegirá los rivales teniendo en cuenta:

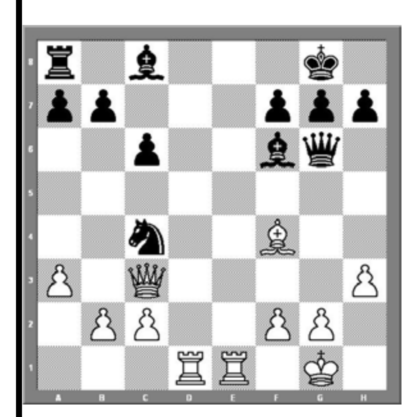
- Nivel de juego (pueden ser parejos, de menor o mayor nivel).
- Sexo (para que jueguen los varones y las nenas).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada o si están jugando a comer).

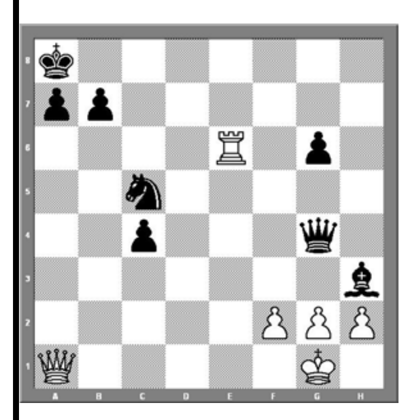
CLASE Nº	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre identificar y utilizar diferentes modelos de jaque mate.
CONTENIDO	Modelos de jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural. Cuaderno
ACTIVIDAD	Trabajo en mural.



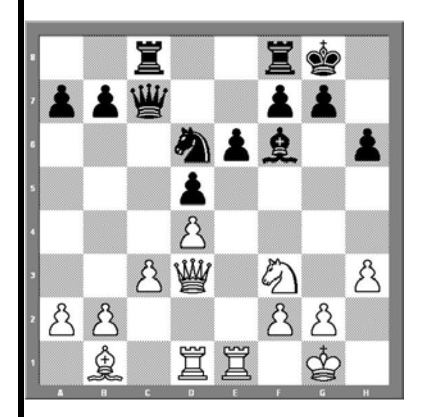
Se comenzará la clase presentando el siguiente ejercicio simple: Juegan las blancas. Luego de dar un par de minutos para pensar (en general los chicos levantan las manos a los 10 segundos) se pedirá a algunos alumnos que digan (utilizando el sistema algebraico) cuál es la jugada ganadora para ellos (anotarlas en el pizarrón).

Seguramente muchos coincidirán (Te8++) por lo cual el docente elegirá uno que pase y la haga en el mural. El alumno seleccionado explicará porqué la eligió y la analizará con la ayuda del docente (si se puede tapar o comer a la pieza que da jaque mate). Si no surgió de los alumnos también se analizará Td8+ con las diferencias con respecto a la jugada correcta.

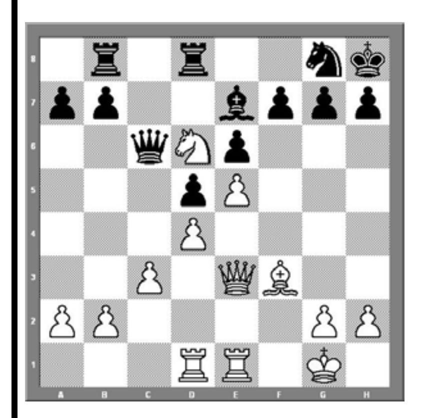


En este ejercicio se repetirá la metodología hasta que lleguen a la jugada correcta (Dh8++)

Luego de analizada (así como Te8+) se procederá a detallar la principal característica de estos jaque mate (junto con los niños): el rey encerrado. Así se comentará que este jaque mate recibe el nombre de jaque mate pasillo y suele ocurrir frecuentemente en el enroque. Como consejo se puede decir que es bueno hacer siempre una salida al rey (por ejemplo con el peón del costado) aunque esto no garantiza una seguridad total.



En este caso los alumnos deberá encontrar la jugada Dh7++. A pesar de que solo hay un jaque posible los chicos tardan debido a que descartan la jugada por miedo a la captura del rey negro y por la dificultad de ver el alfil de b1.
El profesor puede orientar a los alumnos con la idea de pieza protegida y del "beso de la muerte".
A este jaque mate lo llamaremos "esquinita" y se puede hacer también con el apoyo de un caballo en g5 o de una torre en la columna h.



El jaque mate del diagrama (Cf7++) lo llamaremos "de la tumba" por su encierro. El nombre Philidor sería poco impactante y muy difícil de recordar para los chicos. Podemos insistir en no encerrar tanto al rey ya que así puede recibir jaque mate fácilmente.

Siempre es útil después de cada jaque mate mostrarlo "puro", o sea la posición que lo caracteriza sin otras piezas que distraigan. Así se comprende mejor el concepto.

CUADERNO

¡Muchos jaque mates!

No solo podemos hacer el mate bicicleta. También sabemos:

- Pasillo.
- Esquinita.
- De la tumba.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">9</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica libre.</td></tr>
</table>

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre.

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada y si tienen en cuenta la movida del oponente).

CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias de la apertura.
CONTENIDO	La apertura.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural.

Nota: si se quiere se puede comenzar la clase escribiendo en el cuaderno y luego realizar la explicación. Esto permitirá que el docente sepa de cuánto tiempo dispone para manejar mejor la parte teórica.

Preguntaremos quién quiere pasar al mural. Elegido el alumno le pediremos que realice 8 o 10 jugadas seguidas con el bando blanco. Una vez realizadas le pediremos que se siente y comenzaremos la explicación.

Comentaremos a los alumnos que el ajedrez tiene cientos de años y que durante ese tiempo los jugadores han anotado sus partidas comprendiendo cada vez más el juego. Al enfrentarse muchas veces con la misma forma de empezar comenzaron a ponerle nombres a las primeras jugadas. Recurriendo a veces al lugar dónde se jugó o al nombre del jugador que la hacía. Por ejemplo, la apertura que hizo el alumno la podemos llamar con su nombre.

Para que los alumnos comprendan mejor podemos mostrar un libro sobre aperturas..

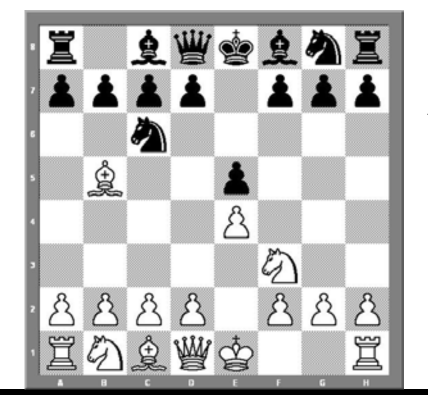
Luego realizaremos la analogía de comparar a la partida de ajedrez con un cuento. Las tres partes del cuento (introducción, nudo y desenlace) tienen similitudes con las fases de la partida. Así es que hoy trataremos de comprender mejor cómo comenzar un partido de forma adecuada. Para ello recurriremos a los conceptos de centro y desarrollo que los alumnos ya conocen.

Los objetivos de la apertura serían:

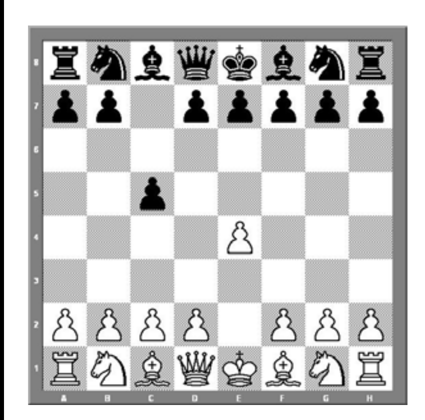
- Desarrollar todas las piezas.
- Dominar el centro.
- Hacer el enroque.

Nos preguntaremos si en la apertura del alumno se tienen en cuenta esos conceptos (usualmente no). Aquí le pediremos a otro alumno que pase y realice la misma cantidad de jugadas con negras para hacer la apertura “anti-(nombre del primer alumno)”. La analizamos entre todos (si sacó las piezas por el centro o hizo el enroque).

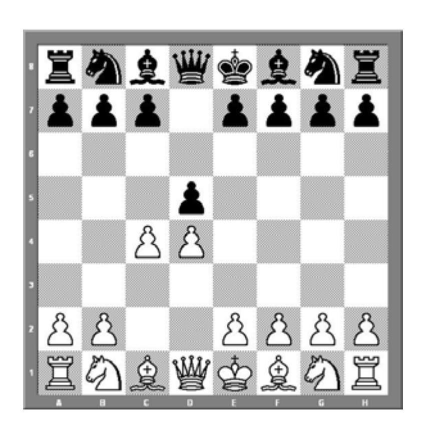
Luego podemos mostrar un par de ejemplos de aperturas conocidas por los jugadores resaltando cuántas jugadas puede durar una apertura, las variantes que puede tener, sus características (de ataque o de defensa, etc.).



Apertura española. Remarcar como la más antigua. Dar ejemplo de variantes.



Apertura siciliana. Dar algunas ideas simples.



Gambito de dama. Explicar la palabra gambito como entrega de material para sacar más rápido las piezas y dominar mejor el centro. Dejar en claro que no sólo se puede empezar con el peón del rey sino que hay varias opciones para el blanco que sería bueno que prueben

Cerrar la explicación pidiendo que cada vez que comiencen una partida se pregunten si las jugadas que hacen obedecen a los principios mencionados.

CUADERNO

La apertura

Jugada o serie de jugadas (por ejemplo pueden ser 8 o 10) con las que empieza una partida.
Suelen tener nombre de países o jugadores: española, italiana, francesa, Alekhine, Nimzowitch, etc.
En la apertura hay que dominar el centro y desarrollar las piezas: mover los peones centrales, sacar los caballos y los alfiles, mover poco la dama, hacer el enroque y unir las torres.

CARTELERA

Colocamos el cartel “APERTURA” en la sección “SABEMOS”

CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

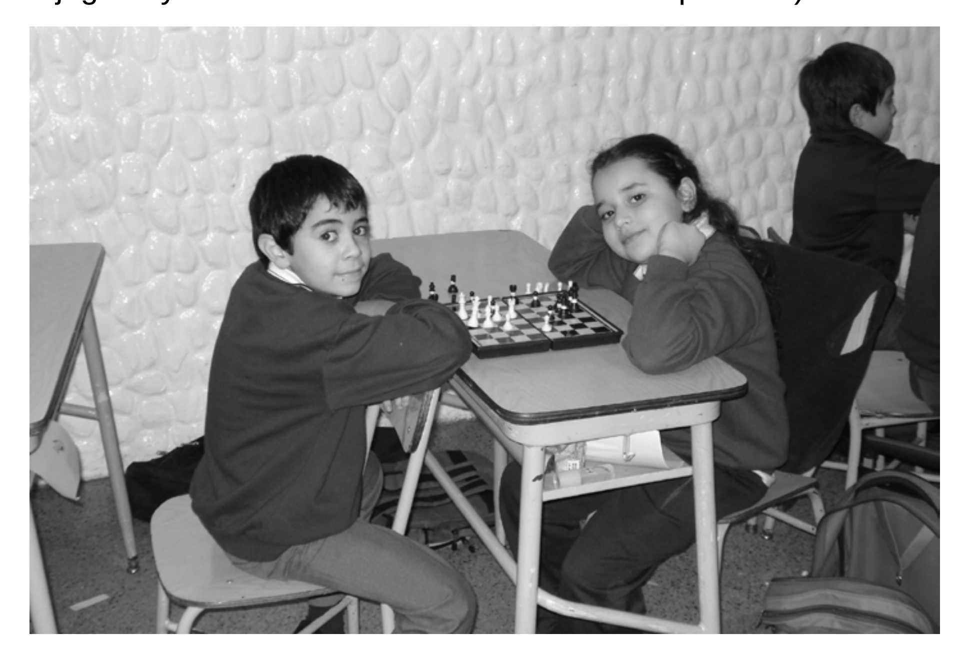
OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre.

Antes de que los alumnos comiencen a jugar recordar lo explicado sobre la apertura. Este recordatorio se puede realizar también en forma oral mientras juegan. Estará exento de jugadas concretas para permitir que los alumnos vayan elaborando su propia idea de cómo comenzar el partido. Resaltará casos donde el desarrollo haya sido el correcto para que todos lo tengan en cuenta.

El docente puede:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera (si están pensando más de 1 jugada y si tienen en cuenta la movida del oponente).



Alumnos realizando práctica libre.

CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

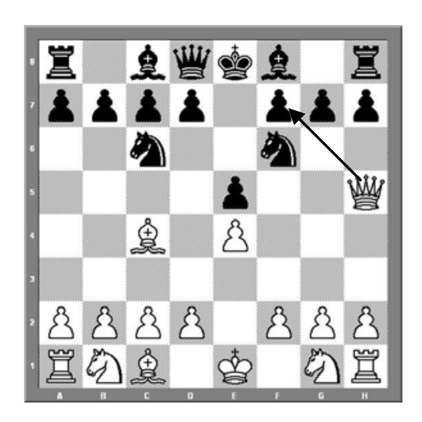
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender e identificar el jaque mate pastor.
CONTENIDO	El jaque mate pastor.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en mural. Cuaderno.

Normalmente ya hay en el grupo alumnos que conocen (por enseñanza de terceros) el jaque mate pastor. Esto suele ser un problema que afecta la enseñanza de los chicos y favorece malos hábitos:

- ganar rápido y sin esfuerzo
- repetir una secuencia de jugadas sin pensar demasiado
- subestimar al rival.

Es importante luego de preguntar quienes lo conocen y antes de explicarlo el docente aclare los puntos mencionados que son el porqué no nos gusta que lo hagan y que esperamos que no lo usen al jugar. No podemos evitar el explicarlo ya que sino aquellos alumnos que no lo saben se encuentran en desventaja y se desmotivan al perder rápidamente sus partidas. Desde ya que el jaque mate pastor no es inevitable, pero del concepto del alumno en lo que importa es comer (normal a esta edad) él realmente piensa que no puede perder rápido ya que es necesario dejar al rey solo antes de dar jaque mate. Por ello los niños caen fácilmente en el mate pastor. Y desde ya que aun explicándolo suelen caer repetidamente antes de comprenderlo y lograr evitarlo eficientemente. Es un tema que hay que repetir cada año para los olvidadizos.
Podemos definir el pastor como una apertura “mala” porque no respeta conceptos como no sacar la dama rápidamente a jugar poniéndola en peligro.
Armada la posición inicial del juego se desarrollarán (y se anotarán) las jugadas que llevan al pastor. El docente debe remarcar que el negro pierde (aun sacando las piezas bien, dar el ejemplo del mate del loco donde el blanco pierde por jugar muy mal) por no pensar qué busca hacer el rival. Juega mecánicamente y eso lo lleva a la derrota.

Blancas	Negras
1. e4	e5
2. Dh5	Cc6
3. Ac4	Cf6?
4. Dxf7++	



Si bien puede desarrollarse con diferentes variantes (Dh3) la idea siempre es dar jaque mate en "f7" con la dama defendida por el alfil.

Recomendamos analizar con los alumnos los errores de los 2 jugadores:

- En el blanco el sacar la dama rápidamente poniéndola en riesgo.
- En el negro no ver las amenazas del blanco y jugar “mecánicamente”.

Al momento de analizar las defensas posibles debemos remarcar que si bien g6 es la mejor jugada técnica para evitarlo las otras suelen ser más sencillas para los chicos y evitan algunos problemas “colaterales” (por ejemplo jugar g6 de forma apresurada perdiendo el peón de e5 y la torre de h8).).

En el mural el docente “tratará de hacerle” pastor a algún alumno para que entre todos vean si lo defiende correctamente. Luego el profesor “hará” de alumno al que hay que hacerle jaque mate.

La verdad es que el jaque mate pastor puede resultar un verdadero dolor de cabeza ya que hay chicos que lo adoptan de forma rutinaria. El docente debe insistir en que no sirve para mejorar ni para ganarle a los buenos jugadores (que ya lo conocen). Una medida puede ser prohibirlo en su clase (y en el próximo torneo interno) como medida para que no se acostumbren a hacerlo, auque fuera de la escuela corre por su cuenta intentar ejecutarlo.

CUADERNO

El jaque mate pastor

Es un jaque mate en 4 jugadas.

Blancas	Negras
1. e4	e5
2. Dh5	Cc6
3. Ac4	Cf6? (hay que hacer g6, Df6 o De7.)
4. Dxf7++	

RECUERDA: No debemos hacerlo ya que no nos ayudará a jugar mejor. Si tu rival juega bien aprovechará tu error de intentarlo.

Nota: considerando que la explicación no es muy larga los alumnos pueden dibujar en el cuaderno la posición del jaque mate pastor (armarla en el mural y ponerlo a la vista).

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">13</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

Antes de comenzar el torneo anual americano recordaremos a los alumnos las reglas aprendidas el año anterior (pieza tocada, pieza movida, etc.). Debemos ejemplificarlas y como siempre pedir honestidad al momento de jugar.

Podemos mostrar la planilla del año pasado y motivar a cada uno a superar su desempeño anterior (con metas realistas). También que se espera una mayor cantidad de partidas jugadas y de jaque mates realizados (considerando que en segundo aún les costaba definir mucho las partidas).

Armada la planilla el docente pondrá a jugar a los alumnos. Continuaremos recurriendo a la regla de los 10 puntos de ventaja para definir partidos al final de la hora.

Este año podemos poner el acento en que los alumnos entiendan la “Planilla del torneo”. Por qué existe la linea negra diagonal (los chicos siempre preguntan) así como la forma en que cada uno puede “ver” su puntaje en la planilla buscándose en ella y sumando los puntos horizontales.

Como se dijo, el torneo es un gran motivador y organizador de la clase, pero el docente debe manejar los efectos negativos que podría tener (obsesión por los puntos, desazón ante la derrota continua, etc.) y tratar de darle un marco pedagógico al desarrollo del mismo.

CLASE Nº	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferente sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre Conocer las características del reloj de ajedrez y su uso adecuado. Conocer los diferentes ritmos de juego.
CONTENIDO	El reloj.
MATERIAL	Relojes de ajedrez. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Explicación del uso del reloj.

Se comentará a los alumnos que muchas veces los ajedrecistas pasamos por un club de ajedrez y queremos jugar partidas pero no disponemos de tiempo. En ese caso podemos jugar partidas cortas utilizando el reloj. Gracias a él se puede arreglar para jugar el tiempo que los dos jugadores quieran.

El docente presentará el reloj (en este caso analógico, también puede ser digital pero no es tan frecuente en los colegios): detallará el uso de los botones y perillas. Pedirá siempre que se lo trate con cuidado para evitar su rotura. Recomendará ubicarlo siempre lo más lejos posible del borde de los bancos.

Una vez explicado esto el docente destacará que hay diferentes ritmos de juego utilizados en torneos:

- Ping-pong: partidas rápidas usualmente a 5 minutos por jugador. A pesar de la velocidad con que se juega las movidas son en general buenas, o sea, se trata de aclarar a los alumnos que el hecho de jugar rápido no quiere decir que se haga cualquier cosa y que ellos con el tiempo pueden llegar a jugar así. Explicar las jugadas ilegales.
- Rápido: son partidas que pueden llegar a una hora por jugador. Si bien para ellos eso es mucho tiempo, para un jugador de torneo no es tanto.
- Pensado: son partidas largas. Muchas veces tienen un límite de jugadas también. Por ejemplo: 1h y 30 m para hacer 30 jugadas. Luego se agrega otro límite: por ejemplo 1 hora a finish (termina si o si).

Remarcar que se aprieta el botón con la misma mano con que se mueve las piezas.

Pasar a copiar en el cuaderno.

Si hay relojes suficientes los alumnos los usan. En caso de disponer de uno solo los alumnos juegan libremente y el docente irá poniendo el reloj unos minutos en diferentes mesas.



Es importante destacar que la idea es que conozcan el reloj y su uso siendo usado muy de vez en cuando. Toma mucha práctica que jueguen sin sentirse presionados por el mismo, y como el objetivo no es prepararlos para torneos sino que aprendan a pensar jugando el reloj puede resultar contraproducente. Por ello se utilizará como algo “interesante” pero no cotidiano. Así por ejemplo si por la explicación y la copia en el cuaderno los alumnos no llegaron a utilizarlos (habiendo suficientes relojes) se puede utilizar una clase de torneo para jugar con el reloj, pero aclarando que no pueden perder por tiempo la partida sino que se busca que se acostumbren al movimiento de jugar y apretar el botón. Con la práctica en cada año lo podrán ir dominando.

CUADERNO

El reloj

Se usa para poner un límite de tiempo.
Los ritmos de juego pueden ser:
Ping-pong: hasta 15 minutos por jugador. ¡Cuidado con las jugadas ilegales!
Rápido: por ejemplo 1 hora por jugador.
Pensado: por ejemplo 1h y 30 m para cada jugador.

Cuando se cae la aguja se pierde el partido. Sólo deben decirlo los jugadores.

Recuerda: aprieta el botón con la misma mano con la que mueves.

Dibujo el reloj.

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

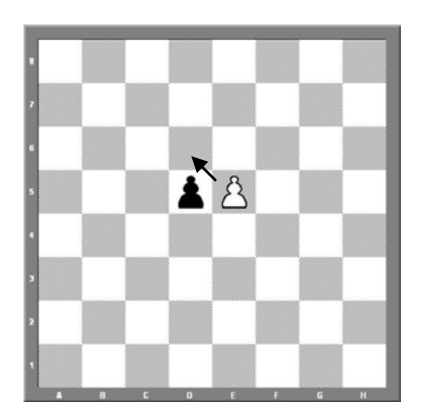
CLASE Nº	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar de forma correcta el peón al paso.
CONTENIDO	El peón al paso.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Al enseñar el peón al paso se cierra el bloque de conceptos básicos. Sin embargo al enseñarlo debemos tener en cuenta que a la dificultad que presenta esta jugada se suma que es poco utilizada. Esto hace que rara vez los alumnos lo apliquen correctamente en las partidas (por lo menos por un tiempo). Por ello recomendamos pedirles a los alumnos que llamen al docente cuando quieren hacerlo, ya que hay muchas posibilidades de que lo hagan de forma errónea.

Considerando que es un contenido un poco “seco” (poco atractivo) para enseñar podemos adornarlo con alguna historia. En este caso optamos por una como la siguiente:

“El otro día caminando por la noche me encontré en un callejón con el director del colegio, todo vestido de negro y con capucha, quien me preguntó: le enseñaste a los alumnos de 3º el 3.4?? Yo le dije que NO ya que consideraba que no están listos pare el 3.4. Así, cada vez que nos cruzamos me pregunta si les enseñé el 3.4. Por eso tomé la decisión de enseñárselos.” Luego sacamos un reglamento y leemos rápidamente el artículo referido al peón al paso (en este caso es el artículo 3.4. inciso d). Los alumnos no lo entenderán y luego vendrá la explicación en el mural.



- El peón que captura debe estar en la 5º fila.
- El peón capturado debe haber avanzado desde la 2º a la 4º fila.
- El peón de la 5º fila puede (no es obligatorio) capturar al peón como si este hubiese avanzado un solo paso.
- Por último, la captura al paso debe hacerse en la jugada inmediata siguiente.

La cara de asombro de los alumnos será recordable. Lo reiteraremos en casos para los dos bandos (blancas y negras). Luego haremos pasar a los alumnos para que lo realicen en el mural.

Es un concepto que los alumnos no asimilan fácilmente por lo cual no debemos preocuparnos demasiado si tardan un tiempo en comprenderlo y utilizarlo correctamente.

Insistiremos con que el 3.4 es poco utilizado pero existe y que si alguien no lo sabe no quiere decir que no se pueda usar. La idea de darle “misterio” al 3.4 es que los alumnos entiendan que es una movida que está en el reglamento (por lo extraño muchos piensan que es un invento). Si bien tiene una explicación “lógica” (ya que el peón en realidad mueve un paso, al permitir mover dos consideramos por una movida que está en la casilla anterior) podemos compararlo con el enroque que no tiene una explicación muy clara, pero que es legal.

Finalmente podemos decirles que “si se cruzan con el director de la escuela, sonríanle (pero no le digan, porque es un secreto!!) porque así sabrá que ya conocen el 3.4.”

Luego de copiar, los alumnos pueden jugar libremente con quien quieran.

CUADERNO

El peón al paso

Es el misterioso artículo “3.4.” del reglamento.

Nota: ponerlo en texto es un tanto complejo por lo cual se hará el dibujo del tablero como aparece en el diagrama siguiente (el docente lo hará en el pizarrón y los alumnos lo copiarán en el cuaderno).

NEGRAS

8	1
7	2
6	3
5	4
4	**5**
3	6
2	7
1	8

BLANCAS

Recuerda: ¡¡sólo se realiza con peones!!

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

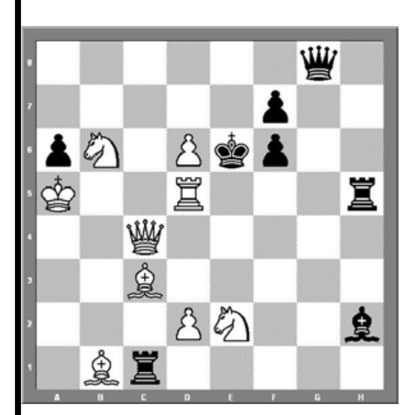
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.**
- **En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		1	LAS REGLAS BASICAS	PRACTICA

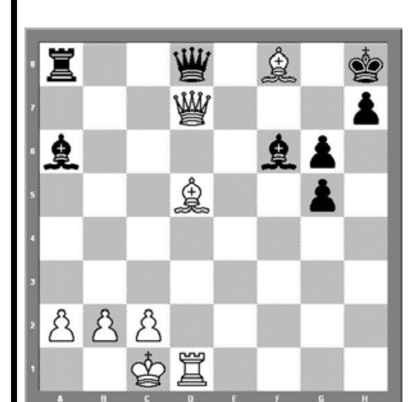
OBJETIVO	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
CONTENIDO	El jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Problemas de jaque mate en el tablero mural.

Aquí volveremos a trabajar problemas de jaque mate. Podemos recurrir como el año pasado a la competencia entre filas.
Comenzaremos con un problema de mate en una como respuesta a la movida del rival y terminaremos con jaque mate en dos jugadas.
Presentado el problema se hará la jugada del rival (el docente la anotará en el pizarrón) y los alumnos deberán decir (antes de hacerlo en el mural) el jaque mate utilizando el sistema algebraico.
El problema sugerido para empezar es el siguiente:

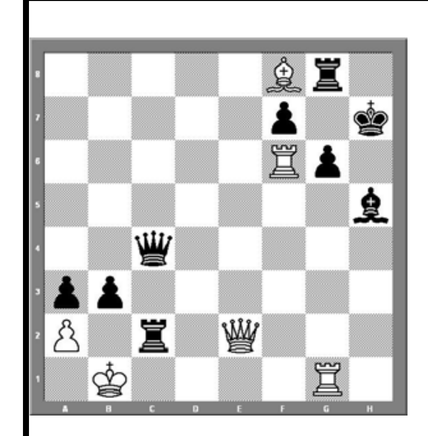


Comenzaremos por la jugada más sencilla hasta llegar a la variante más compleja.
1. Txd5 Dxd5++
1. Dg4 Dc8++
1. Th4 Af5++
1. Ae5 Td4++
1. Ag1 Cf4++
1. f5 Td3++

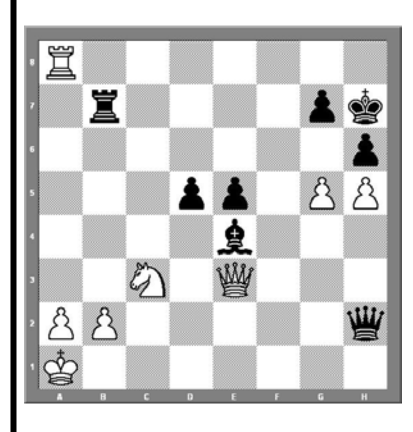
Recordamos que cuando aparezcan casos como el **descubierto** se buscará que los alumnos lo comprendan (y lo expliquen ellos, ya que se dan cuenta que la pieza que da jaque no necesariamente o no sólo es la que se movió) pero no lo rotularemos con el nombre de descubierto. Permitiremos que vayan formando el concepto que retomaremos el año siguiente de forma programada.
De por si el ejercicio anterior les tomará bastante tiempo. Igual ponemos problemas de mate en dos que pueden valer más puntos al resolverlos.
Sugerimos.



La secuencia es:
1. Dxh7+ Rxh7
2. Th1++



Las blancas ganan con:
1. Dxh5+ gxh5
2. Th6++



En este caso debemos remarcar el peligro de jaque mate de las negras y que ante la jugada ganadora hay una variante posible que debe ser analizada. Así nos acostumbramos a no pensar que el otro tiene una sola posibilidad.
Secuencia:
1. Dxe4+ dxe4
2. g6++
Si el negro en vez de capturar la dama mueve 1….. g6 el jaque mate se produce con 2. Dxg6

CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura.**
- **En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	21	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias del medio juego.
CONTENIDO	El medio juego.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

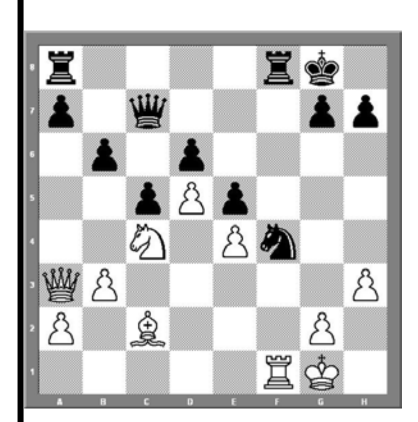
Se retomará lo explicado sobre las fases de la partida. Ahora veremos el medio juego. Lo definiremos como la fase que sigue a la apertura y en la cual el jugador tiene dos objetivos posibles:

- Dar jaque mate
- Lograr ventaja material

Es muy importante hacer un plan en el medio juego. Para ello volveremos a hablar sobre la estrategia y la táctica y recordaremos el cuadro realizado el año pasado para analizar una posición.
Sin embargo no es el objetivo de esta clase centrar en la evaluación (clase que haremos más adelante) sino dar una idea global de lo que es el medio juego, como la parte más creativa de la partida.
Luego presentaremos dos problemas: uno de jaque mate y otro de ganancia de material. Así lograremos que los alumnos comiencen a comprender a las dos como alternativas con las que se puede alcanzar la victoria.



En este caso recurriremos al ya conocido por los alumnos jaque mate "esquinita" de las blancas. Para ello deberán encontrar la solución con:
1. Cxf6+ Dxf6, gxf6 o Rh8 (analizar las tres)
2. Dxh7++
Es útil remarcar que no es un problema típico con sacrificio sino una forma normal de definir una partida aprovechando la ventaja de una mejor disposición de piezas. También remarcaremos la importancia del caballo que defiende el enroque de este jaque mate, y por lo cual debe ser eliminado.



Aquí la jugada de las negras:
1. Ce2+   Rh2 (o h1)
2. Txf1 gana material.

CUADERNO

El medio juego

Fase de la partida que sigue a la apertura. En ella buscamos dar jaque mate o ganar material.

En el medio juego debemos:

- Hacer un plan (estrategia): analizar la posición y elegir un objetivo.
- Calcular y elegir las jugadas (táctica).

CARTELERA

Pondremos el cartel “MEDIO JUEGO” en la sección “SABEMOS”.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">22</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura y el medio juego.**
- **En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

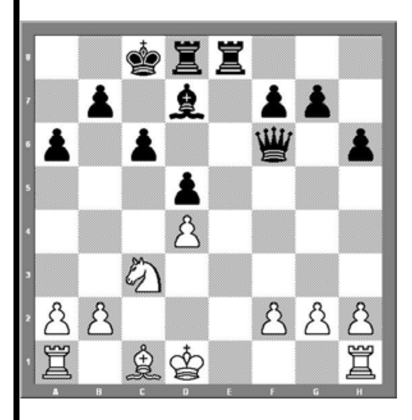
CLASE Nº	23	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
CONTENIDO	La estrategia. La táctica.
MATERIAL	Trabajo en el mural.
ACTIVIDAD	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

En esta clase retomaremos el ejercicio de evaluación de posiciones realizado el año anterior. Sin embargo le haremos un par de modificaciones que explicaremos:

- Modificaremos dos ítems del año pasado. El MATERIAL y la posición de los REYES continúan igual. Cambiaremos el CENTRO por ESPACIO ya que apuntamos a que comprendan que el dominio puede ser en todo el tablero (incluyendo los flancos donde puede haber ataque) y no solo en el centro. También DESARROLLO pasará a llamarse MOVILIDAD ya que la idea de desarrollo está relacionada con la apertura, aquí tendremos en cuenta que las piezas (ya desarrolladas) deben estar ubicadas en lugares útiles o importantes. También notaremos la cooperación entre las piezas y peones.
- Luego de analizados los diferentes ítems les pediremos a los alumnos la elección de un plan (una idea sobre qué conviene hacer teniendo en cuenta lo evaluado) y luego anotaremos en el pizarrón jugadas concretas que ellos digan (acordes con el plan).

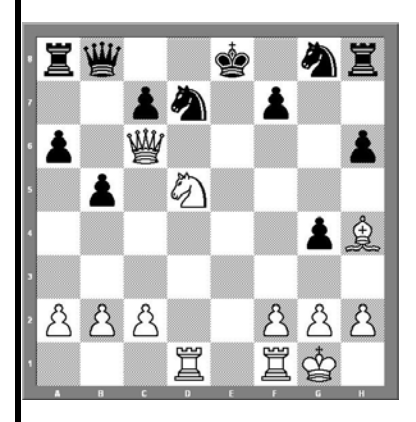
Primera posición a analizar.



En este caso el negro dispone de mayor cantidad de puntos, el rey más protegido, mayor movilidad y dominio de espacio.
El docente hará el cuadro en el pizarrón e irá preguntando cada ítem a los alumnos para ir completándolo.

	B	N
MATERIAL	22	29
REYES	-	+
ESPACIO	-	+
MOVILIDAD	-	+

Luego se preguntará, considerando lo analizado, cuál podría ser el plan del blanco. Insistir que el objetivo a elegir debe ser primero una idea y NO una jugada. Planteado de una manera fácil para los chicos podríamos preguntarles si considerando la posición del rey blanco y la movilidad de las piezas negras, ¿al negro le conviene defenderse o atacar al rey contrario? Obviamente la respuesta será atacar. Ahora sí podremos buscar jugadas acordes con ese objetivo. Así surgirán: Dx2, Dxd4+, Ag4+, etc. Se anotarán y se analizará cada una.
Luego podemos plantear la pregunta desde el otro lado: ¿cuál sería el plan si ustedes fueran el blanco? Seguramente dirán defenderse y podrán dar alguna jugada como Ag3.



Haremos lo mismo con esta posición. Sin embargo podemos elegir un alumno que pase y analice un ítem. Así hasta completar el cuadro. El resto podrá aportar y controlar lo hecho por el que pasa.
Luego se darán ideas para un plan así como las jugadas correspondientes.

	B	N
MATERIAL	31	31
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

Si bien hay igualdad de puntos es evidente que el blanco puede atacar rápidamente debido a lo indefenso del rey negro y a la poca movilidad de sus piezas.

Cerraremos la explicación insistiendo a los alumnos en lo importante de jugar despacio y cada tanto detenerse a analizar la posición con detalle para encontrar un plan y las jugadas adecuadas.

Desde ya sabemos que esto es algo que toma mucho tiempo. La idea es insistir cada año hasta lograr un hábito que vuelva el juego cada vez mejor estratégicamente hablando. Es algo que no es fácil de saber ya que uno puede ver la jugada de los chicos pero no saber si la misma es resultado de un golpe de vista o de un análisis más profundo. Paciencia.

CLASE Nº	24	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **En el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">25</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">25
BIS</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>RECREATIVA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">Partidas modelo.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Video. Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Proyección de video.</td></tr>
</table>

Por fin veremos la segunda parte del film “¡Que viva la reina!”

En esta edición Sara deberá enfrentar a su maestro en una simultánea (aprovechar para explicar rápidamente en qué consiste) para así tener la oportunidad de enfrentar a su padre, un jugador consagrado que está de paso en el pueblo.

La partida con el docente es una reproducción de una conocida partida de la época romántica (Schallopp vs. NN). La misma se puede seguir en el mural a medida que se va desarrollando, así los alumnos comprenden mejor lo que ocurre (ya que se realiza con las piezas del ajedrez viviente).

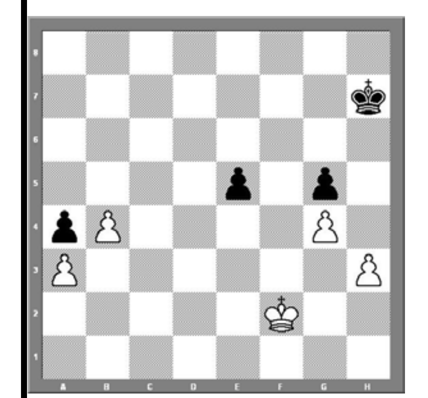
Seguramente el final emocionará a los niños.

CLASE Nº	26	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias del final.
CONTENIDO	El final.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Se retomará lo explicado sobre las fases de la partida. Ahora veremos el final. Lo definiremos como la fase en la cual hay pocas piezas en el tablero por lo cual es difícil hacer jaque mate.

Colocaremos la siguiente posición en el mural y les preguntaremos a los alumnos cual podría ser el objetivo más realista para el blanco.



Rápidamente surgirá la idea de coronar un peón (seguramente el de b4). Les haremos notar que esto es un final: sus características más notorias son la falta de piezas y la búsqueda de la coronación como un objetivo fundamental

Dejaremos en claro que si el objetivo de la apertura es preparar todo para la batalla y el del medio juego es dar jaque mate o ganar material en el final el objetivo es coronar para luego, si, por fin definir con jaque mate el partido. Que hay que tratar de no mezclar estos objetivos: comete un error tanto aquel alumno que al comienzo del partido avanza peones buscando llegar al fondo (y que suelen ser comidos) como el que teniendo una torre en el final insiste con dar jaques en vez de comer peones y apoyar el avance de los suyos.

Luego analizaremos si las piezas cambian su utilidad en el final con respecto a las otras etapas:

- El peón: al comienzo de la partida es poco útil. Ahora es la pieza fundamental para ganar.
- El rey: al comienzo lo escondemos en el enroque para protegerlo, ahora sale y muestra todo su valor comiendo peones rivales y apoyando el avance de los propios.
- La torre: poco útil en la apertura debido a la falta de espacio para moverse ahora muestra todo su potencial yendo de un lado al otro del tablero rápidamente.
- La dama: si bien usualmente no está en el final su presencia suele crear muchos problemas de jaques y provocar el empate de los partidos.
- El caballo y el alfil: no cambian mucho su utilidad. Inclusive podría decirse que son menos útiles que antes.

No es el objetivo de esta clase detallar los diferentes tipos de finales y sus características. Tengamos en cuenta que los alumnos de este nivel rara vez llegan a finales parejos en sus partidas con lo cual no necesitan de una técnica depurada para ganarlo. Sí es bueno llamar la atención sobre el objetivo correcto del final y que las piezas deben trabajar para lograrlo. A modo de ejemplo de las características del final y sus reglas podrán mencionarse (y dar un ejemplo): la ley del cuadrado, la oposición de reyes, la cortina de la torre para proteger a un peón del ataque del rey, etc.

CUADERNO

El final

Es la fase de la partida en la cual quedan pocas piezas. El objetivo principal es coronar un peón para luego dar jaque mate.

Las piezas en el final:

- El peón: es muy importante porque puede coronar.
- El rey: sale a ayudar a los peones.
- La torre: tiene mucha libertad de acción.
- La dama: puede forzar un empate.
- El caballo y el alfil: no cambian mucho su utilidad.

CARTELERA

Pondremos el cartel “FINAL” en la sección “SABEMOS”.

CLASE Nº	27	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final**
- **También recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	28	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar la organización institucional del ajedrez.
CONTENIDO	La organización institucional del ajedrez.
MATERIAL	
ACTIVIDAD	Relato.

Para explicar este tema de una forma entretenida volvemos a recurrir a las dotes de histrionismo del docente.
El docente elegirá un alumno (preferentemente "carismático" y entusiasta, aunque no sea el mejor jugador del grado) y lo hará pasar al frente. Antes de comenzar el relato recomendamos tener en cuenta lo siguiente:

- Las cosas que queremos que aprendan se irán anotando en el pizarrón.
- Deberá calcular que queden unos 15 minutos al final para usar el cuaderno.
- Permitirá la participación de los alumnos para que no decaiga el interés (probablemente demostrarán estar a favor o en contra del alumno seleccionado en sus peripecias a lo largo del relato).
- Dará suspenso a los momentos finales.
- Un relato escrito no tiene la gracia del hablado por lo cual recomendamos probar realizarlo para ver la respuesta de sus alumnos.

Sugerimos el siguiente relato:
"Hoy Tomás (así llamaremos aquí al alumno) se levantó a la mañana y le dijo a su mamá que quería ser campeón mundial de ajedrez. Obviamente la mamá le dijo que estaba loco y lo mandó para la escuela. Pero Tomás tenía su decisión tomada y empezó a practicar, en poco tiempo le ganaba a todos los chicos del aula. Era el campeón del grado pero estaba triste porque él quería ser campeón mundial. Así yo le dije que fuera al club de ajedrez más cercano. Un lugar muy serio llamado "El pirulín verde". Tomás fue y empezó a jugar un torneo de 4º categoría (se escribe en el pizarrón). Jugó con gente grande y ganó todas las partidas. Todos estaban asombrados y felices, menos Tomás....¿por qué? (los alumnos contestarán porque él quería ser campeón mundial).
Así Tomás al otro día comenzó el torneo de 3ra categoría (anotar en pizarrón) y lo ganó. Luego se anotó en el de 2da y....también ganó!!!! Finalmente participó en el torneo de 1º categoría enfrentándose con el campeón del club y gana!!! Por fin Tomás era el campeón del "Pirulín verde".....sin embargo está triste,....porque el quiere ser campeón mundial!!
El presidente del club le dice que ha sido elegido por la Federación (escribir la que corresponda: en este caso FAOGBA) de la zona para jugar el campeonato organizado por la Federación Nacional (en este caso FADA) con los mejores del país para saber quién el es campeón argentino.
Tomás acepta y se prepara, sale a correr todos los días, entrena, hasta que llega el día. Viaja, se aloja en un gran hotel, todo pago, pileta...todo.
Tomás juega con jugadores de todo el país ganando el torneo sin perder ni una sola partida! Increíble!! es el campeón argentino más joven de la historia! La televisión le hace reportajes, las modelos mueren por salir con él, el director del colegio lo recibe con honores y cambian el nombre del colegio a San Tomás. Maravilloso! Sin embargo Tomás está triste.....¿por qué? (la respuesta de siempre).

Entonces lo llaman de la FIDE (la Federación Internacional de Ajedrez (en francés)) y le dicen que le acaban de otorgar el título de Maestro internacional con 2450 puntos de ELO (se anota). Se explicará a los alumnos en qué consiste el ranking creado por el matemático ELO.
Tomás le pide a la FIDE el teléfono del campeón mundial y lo llama a su casa diciéndole que él quiere ser campeón mundial y que quiere jugar con él. El campeón le dice que primero tiene que ganarle a los demás. Así que la FADA lo envía a jugar el selectivo para jugar con el campeón mundial. Tomás viaja a Francia, el mejor hotel, pasea, todo pago. Comienza el torneo con un chino ....y gana. Luego un inglés....y gana. Luego un egipcio...y gana. Así va pasando el torneo y Tomás se impone cómodamente. Todos los medios del mundo le hacen reportajes y aparece en el cine haciendo avisos de coca-cola y demás. Tiene miles de dólares, pero Tomás no quiere dinero ni fama....quiere ser.....(la respuesta de siempre). La FIDE le da el título de Gran Maestro internacional (anotar), el más alto para un jugador, y 2780 puntos de ELO.
Finalmente el campeón (el que sea en el momento del relato) debe jugar con Tomás. La FIDE decide un match (explicar que consiste en una serie de partidas entre dos jugadores para definir quién es el mejor) a 5 partidas. Millones de dólares en premios.
Tomas se entrena en la fría Siberia durante un mes y en un templo budista durante 15 días, y viaja por fin a Londres para jugar el match.
En la primera partida con negras Tomás pierde. Uno a cero
En la segunda el campeón se defiende bien y terminan en empate. Uno y medio a medio.
En la tercera Tomas busca pero no logra más que un empate. Dos a uno.
En la cuarta con blancas Tomás por fin logra imponerse en la jugada 205!!!. Dos a dos, el match está empatado y queda la última partida.
Tomás juega con negras, primero se defiende, después ataca, después se defiende, después ataca......se concentra.....y se da cuenta que tiene un jaque mate en 3 jugadas......mueve...El campeón mueve....Tomás mueve....el campeón mueve....por fin parece que se va a cumplir su sueño!!! Todas las cámaras sacando fotos y a Tomás lo distrae un ruido. Mira pero no ve nada. Va a mover y otra vez un timbrecito molesto (hacer ruido). Tomás se enoja y pide que desalojen la sala. Va a mover y otra vez.......el ruido. Tomás pide que desalojen el edificio. Va a mover y otra vez el ruido!! y por fin escucha una voz celestial, es la voz de su mamá que dice: Tomás levantate que vas a llegar tarde a la escuela!!!! Dejá de dormir!!!! Pobre Tomás ....fue todo un sueño!!!!
Pasada la emoción el docente pedirá calma y los concentrará en lo importante:

- Los niveles de los jugadores (de 4ta categoría a Gran maestro internacional).
- El ranking ELO que tienen los jugadores a medida que mejoran su nivel.
- Las organización de federaciones locales, nacionales y la FIDE.

CUADERNO

Organización del ajedrez

La FIDE organiza el ajedrez mundial (torneos, ranking, campeonatos mundiales, etc.). Cada país tiene sus federaciones (FADA en Argentina) formadas por las federaciones zonales integradas por jugadores de cada lugar.
Existe un ranking internacional (ELO) que se mejora jugando torneos. Los niveles de los jugadores pueden ser:
Campeón mundial
Gran Maestro Internacional (GM)
Maestro Internacional (MI)
1º categoría
2º categoría
3º categoría
4º categoría

CLASE Nº	29	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final**
- **También recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

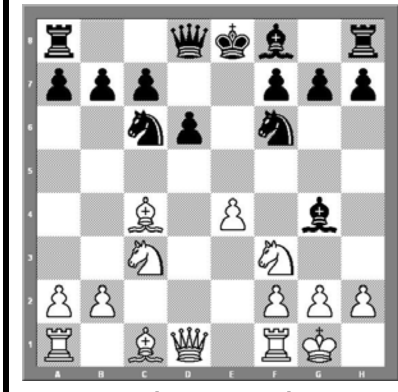
CLASE Nº	30	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes
CONTENIDO	Partidas modelo.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Reproducción de definición de partidas.

En esta clase que podremos llamar "Partidas super cortitas" presentaremos tres partidas muy breves típicas del período romántico del juego (aclarar a los alumnos de qué se trata).
En general a los alumnos les cuesta mantener la atención al ver partidas en el mural, si bien el hecho de que sean cortas ayudará, será bueno marcar los momentos en que se produzcan errores graves: mal desarrollo, jugadas inconvenientes, etc., pasando el resto de las jugadas más rápidamente.
Llegar a la posición de un par de jugadas antes del jaque mate para que los chicos busquen la solución antes de hacerla.

La idea es que los alumnos comprendan que los jaque mates aparecen por errores del rival pero también por una búsqueda del jugador que tiene en cuenta lo que el oponente hace (especialmente mal).

El primer caso servirá también para mostrar el jaque mate legal.

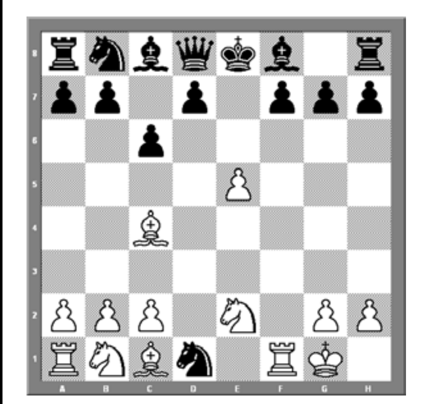


Posición después de 7. Cc6 (negras)

Partida entre Essery y Warren.

1.	e4	e5
2.	d4	exd4
3.	c3	dxc3
4.	Ac4	d6
5.	Cxc3	Cf6
6.	Cf3	Ag4
7.	0-0	Cc6
8.	Ag5	Ce5
9.	Cxe5!	Axd1
10.	Axf7+	Re7
11.	Cd5++	

Esta partida breve entre N.N. permite ver la importancia de desarrollar las piezas rápidamente.



Posición después de
6. Cxd1 (negras)

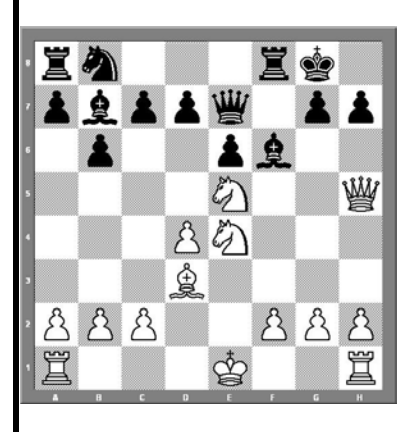
Partida entre N.N.

1. e4	e5	
2. Ac4	Cf6	
3. d4	c6	
4. dxe5	Cxe4	
5. Ce2	Cxf2 (explicar la idea con Dh4 luego)	
6. 0-0!	Cxd1	
7. Axf7+	Re7	
8. Ag5++		

En el tercer caso presentaremos una partida entre Edward Lasker y Sir. Thomas.
Una definición para poner en un cuadro.

Lasker	Sir. Thomas
1. d4	f5
2. Cc3	Cf6
3. Ag5	e6
4. e4	fxe4
5. Cxe4	Ae7
6. Ad3	0-0
7. Cf3	b6
8. Ce5	Ab7
9. Axf6	Axf6
10. Dh5	De7

Posición despue.s de 10. De7 (negras)



11. Dxh7+!!	Rxh7
12. Cxf6+	Rh6 (si Rh8, Cg6++)
13. Ce5-g4+	Rg5
14. h4+	Rf4
15. g3+	Rf3
16. Ae2+	Rg2
17. Th2+	Rg1
18. 0-0-0++!!	

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">31</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBJETIVO</td><td colspan="3">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENIDO</td><td colspan="3">La partida.</td></tr>
<tr><td colspan="2">MATERIAL</td><td colspan="3">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDAD</td><td colspan="3">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final**
- **Recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	32	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el juego.
CONTENIDO	Relatos de ajedrez.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Relatos.

Esta será una clase dedicada a relatos relacionados con el juego. Los elegidos por su buena aceptación por parte del alumnado son: Fausto vs. el diablo, el marcianito ajedrecista extraídos del libro “Por los laberintos del ajedrez” de Gustavo Aguila y Marcelo Reides y La triste historia del doctor Kopioski del libro “Didáctica del ajedrez escolar” de Javier Caramía y Alejandro Moretti. Recomendamos al lector tener los dos libros ya que ambos ofrecen material variado para el trabajo en el aula. No reproduciremos las historias aquí, simplemente haremos una mención de cada una en su orden de presentación. Cualquier caracterización que se pueda hacer sobre los personajes que se exponen ayudará a divertir aún más a los niños. Por supuesto también es fundamental la gracia que ponga el docente en el relato en cuestión.

Fausto vs. el diablo. Agradable historia en la cual lo alumnos deben descubrir el porqué de la huida del diablo. Luego de algunas sugerencias ajedrecísticas por parte de los niños, a alguno se le ocurre la formación de la cruz en el tablero.



….Y el diablo huyó por la cruz.

La triste historia del doctor Copiowski. Servirá para “escarmentar” a los que siempre se copian del rival cuando juegan.



El Dr. Kopiowski…..en acción…..copiándose!!

El marcianito ajedrecista. La frutilla del postre. Requiere tener listos dos reyes blancos adicionales (iguales a las piezas del juego mural) para que sea apreciada mejor.



Seguramente los chicos disfrutarán de los relatos en buena manera.

CLASE Nº	33	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final**
- **Recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	34	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez.
CONTENIDO	El ajedrez cometodo.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Explicación en el mural de las reglas del ajedrez cometodo.

Recordando que el año anterior aprendieron el Tatedrez el docente hará notar que existen diferentes juegos que, utilizando las mismas piezas, han sido creados como variantes del ajedrez para divertirse. Lo importante es que no reemplazan al ajedrez sino que, bien utilizados, permiten a veces sumar un aporte para el juego.

En este caso se enseñará el ajedrez cometodo. Es un juego muy simple y entretenido.
Características:

- Todo se puede comer (incluyendo el rey)
- Gana quien se queda SIN piezas.
- Es obligatorio comer (cuando se puede). A lo sumo se puede elegir dónde hacerlo en el caso de dispones de varias capturas posibles.
- Los peones coronan la pieza que comienza el partido en la casilla donde llegan. Por ejemplo en la esquina están obligados a coronar una torre.

El juego es rápido y entretenido.

Se deben remarcar como factores interesantes:

- nos obliga a pensar en el otro, antes de mover debo estar atento a las piezas del rival para que él me coma.
- Empareja a los jugadores. Al no poder elegir una jugada (si estoy obligado a comer) la diferencia en el nivel de juego disminuye. Muchas veces chicos que no ganan al ajedrez normal logran varias victorias en este juego lo cual los motiva.

Por supuesto debemos hacerles entender que es un juego “menor” y evitar que queden atrapados en él (cosa que generalmente dura poco). Destacarlo como un recurso cuando hay poco tiempo (ya que las partidas son rápidas) como por ejemplo en el recreo.

Los alumnos jugarán libremente con quien quieran.

CLASE Nº	35	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo. Se aclarará a los alumnos que es la última clase que jugarán por puntos.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Definición de posiciones en el torneo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexo. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con lo aprendido sobre la apertura, el medio juego y el final**
- **Recordar la importancia de analizar y planificar una estrategia antes de mover.**
- **Pedir que en el caso de querer realizar el peón al paso llamar al docente.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	36	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Última clase de torneo. El docente ya debe haber realizado las partidas definitorias del mismo teniendo la actividad casi definida.

Los motivará aclarando que es la última oportunidad de sumar puntos para las posiciones finales.



Alumnos jugando el torneo.

CLASE Nº	37	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	
ACTIVIDAD	Charla final del torneo interno.

En esta clase daremos a los alumnos las posiciones finales del torneo realizado durante el año.

Tengamos presente que este momento ha sido muy esperado por los alumnos así que debemos aprovechar eso para hacer una especie de evaluación oral, por parte del docente, del trabajo de cada niño del curso.

Para ello es importante:

- Mencionar a todos los alumnos desde el último al primero.
- Remarcar que el objetivo del torneo era motivar el aprendizaje y que cada uno viera su nivel real de juego para poder mejorarlo en el futuro.
- Que cada alumno pase al frente (a menos que sea muy tímido), y sea aplaudido, cuando el profesor lo nombra para que pueda así comentar su desempeño (si notó mejoras, cosas a corregir en el juego, actitudes correctas o equivocadas, etc.). Luego de todo un año de trabajo el profesor tendrá suficiente información sobre cada alumno para que comente no solo su desempeño en el torneo sino su trabajo general en la clase (si participa poco, si se rinde fácilmente, si demuestra entusiasmo, etc.).

Dependiendo de la cantidad de alumnos el profesor detallará más o menos el desempeño de cada participante.

CLASE Nº	38	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.

En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.

- La anotación algebraica.
- La apertura.
- El medio juego.
- El final.
- El uso del reloj.
- El jaque mate pastor.
- El peón al paso.
- El ajedrez mundial.
- El cometodo.

Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.

En esta clase se verá mejor cuáles conceptos han sido mejor fijados y qué alumnos presentaron mayores dificultades o facilidades para aprenderlos.

CLASE Nº	39	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

Realizaremos la última partida del año en el tablero mural.

Es bueno hacer notar, si se reflejan en el juego, los conocimientos aprendidos a lo largo del año.

CLASE Nº	40	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	ORGANIZATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Charla con el grupo.

En esta clase cerraremos la actividad del año concentrándonos en cómo ha trabajado el grupo, qué se puede mejorar para el año que viene, etc.

Finalmente los alumnos podrán jugar con quien quieran.



INCLUYE

- **CUADERNILLO RESUMEN TERCER AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en cuarto año. Está realizado como para ser reducido en tamaño y ser armado de modo tal de utilizar 2 hojas de papel oficio. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan "perdido" en la materia.

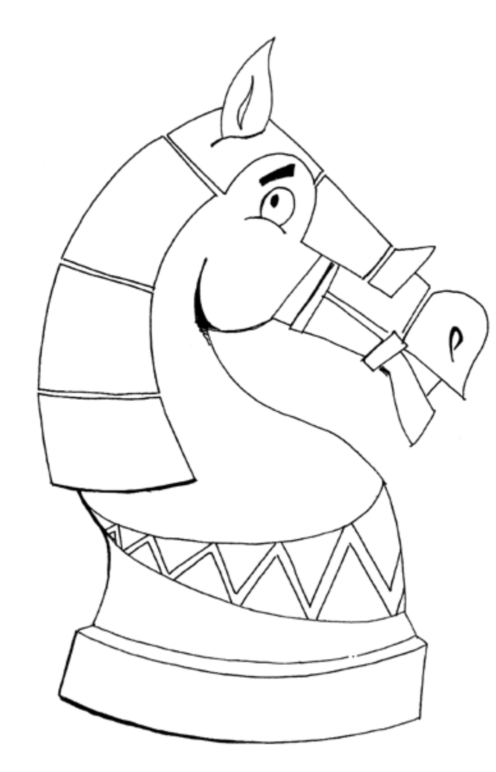
- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

AJEDREZ

CUADERNILLO RESUMEN
3º AÑO
DE LA EDUCACION PRIMARIA

CONTENIDOS:

- LA ANOTACION ALGEBRAICA.
- MODELOS DE MATE.
- LA APERTURA.
- EL MEDIO JUEGO.
- EL FINAL.
- EL JAQUE MATE PASTOR.
- EL PEON AL PASO.
- EL AJEDREZ MUNDIAL.

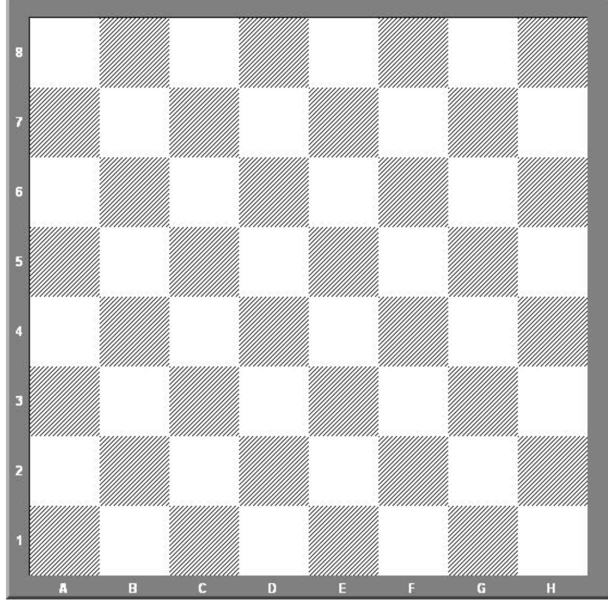


LA ANOTACION ALGEBRAICA

EL TABLERO DE AJEDREZ.

El tablero se divide en:

- Filas (lineas de casillas horizontales) numeradas del 1 al 8.
- Columnas (lineas de casillas verticales) denominadas con letras (a-h)



Cuando se mueve una pieza el jugador debe seguir los siguientes pasos:

1) Anotar la inicial de la pieza que se mueva (A=alfil, C=caballo, T=torre, D=dama, R=rey, en el caso del peón se omite la "P" correspondiente).

2) Luego la **columna a la que se dirige** la pieza (a,b,c,d,e,f,g,h)

3) Finalmente la fila destino (1,2,3,4,5,6,7,8)

Ejemplo: **Cf3** (caballo a la columna f, fila 3)

En el caso de **capturar** alguna pieza puede agregarse el signo "x" (no es imprescindible)

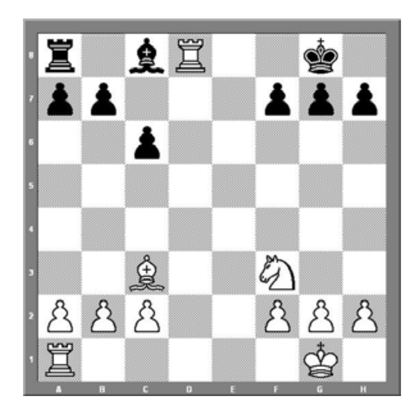
Ejemplo: **Txe4 (la torre captura lo que hay en e4)**
dxe5 (el peón de la columa "d" captura en e5)

SIGNOS ESPECIALES:

O-O = enroque corto	x = captura
O-O-O = enroque largo	? = mal movimiento
+ = jaque	! = buen movimiento
++ = jaque mate	c8=D = coronación del peón (ejemplo)
p.a.p.= peón al paso	

MODELOS DE MATE

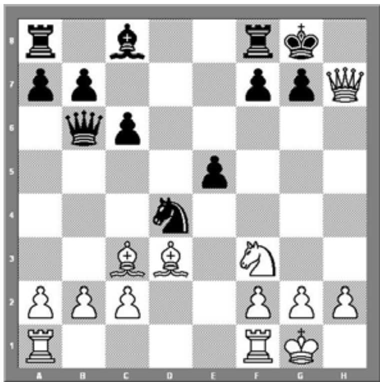
HAY MUCHAS POSICIONES DE JAQUE MATE QUE SE REPITEN EN LOS PARTIDOS. SI LAS CONOCEMOS PODREMOS UTILIZARLAS PARA GANAR.



EL JAQUE MATE "PASILLO"

SE HACE CUANDO EL REY ESTA ENCERRADO POR SUS PEONES.

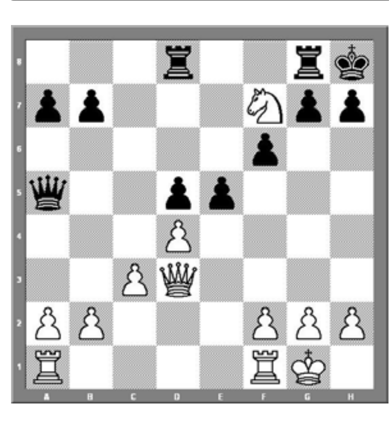
RECUERDA: ¡SIEMPRE DEBES HACERLE UNA SALIDA AL REY!



EL JAQUE MATE "ESQUINITA"

SE HACE CON LA DAMA EN EL RINCON PROTEGIDA POR OTRA PIEZA (POR EJEMPLO ALFIL, CABALLO, TORRE, ETC.)

RECUERDA: ¡EL ENROQUE DEBE ESTAR PROTEGIDO POR TORRE Y CABALLO!



EL JAQUE MATE "DE LA TUMBA"

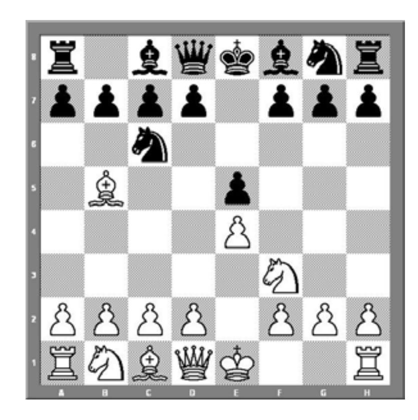
SE HACE CON EL CABALLO.

RECUERDA: ¡NO DEJES ENCERRADO A TU REY CON TUS PROPIAS PIEZAS!

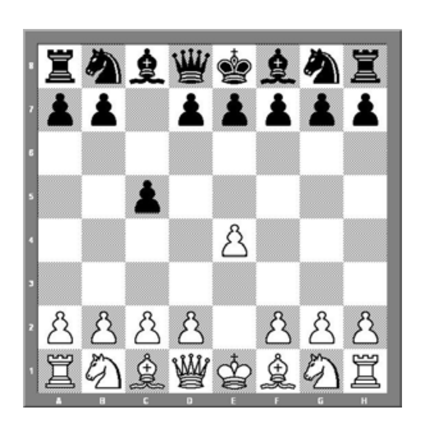
LA APERTURA

Jugada o serie de jugadas (por ejemplo pueden ser 8 o 10) con las que empieza una partida.
Suelen tener nombre de países o jugadores: española, italiana, francesa, Alekhine, Nimzowitch, etc. Se estudian de libros.
En la apertura hay que dominar el centro y desarrollar las piezas: mover los peones centrales, sacar los caballos y los alfiles, mover poco la dama, hacer el enroque y unir las torres.

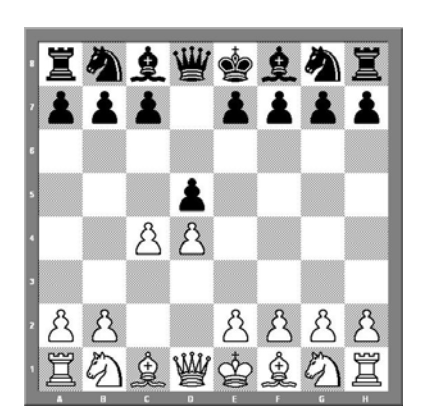
EJEMPLOS DE APERTURAS CONOCIDAS:



APERTURA ESPAÑOLA.
(1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5)



APERTURA SICILIANA
(1. e4 c5)



GAMBITO DE DAMA
(1. d4 d5 2. c4)

EL MEDIO JUEGO

Fase de la partida que sigue a la apertura. En ella buscamos dar jaque mate o ganar material.

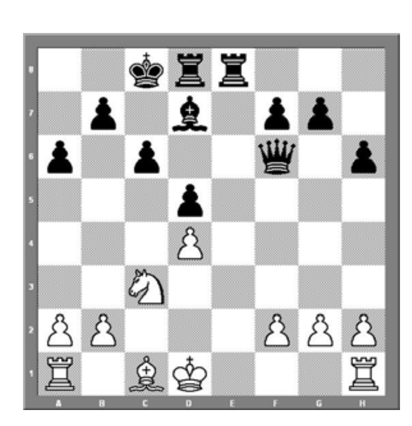
En el medio juego debemos:

1) Hacer un plan (estrategia). Debemos elegir un objetivo, para ello analizaremos la posición:

- **Material**: quien comió más puntos.
- **Reyes**: si los reyes están protegidos.
- **Espacio**: quién domina más el tablero. Especialmente el centro.
- **Movilidad**: si las piezas y los peones tienen movimiento y cooperación.

2) Calcular y elegir las jugadas (táctica).

EJEMPLO DE ANALISIS DE POSICION.



En este caso el negro dispone de mayor cantidad de puntos, el rey más protegido, mayor movilidad y dominio de espacio.

	B	N
MATERIAL	22	29
REYES	-	+
ESPACIO	-	+
MOVILIDAD	-	+

Del análisis de la posición resulta que …..
La estrategia del negro será atacar rápidamente al rey blanco indefenso.
La estrategia del blanco será sacar cuanto antes sus piezas para proteger a su rey.

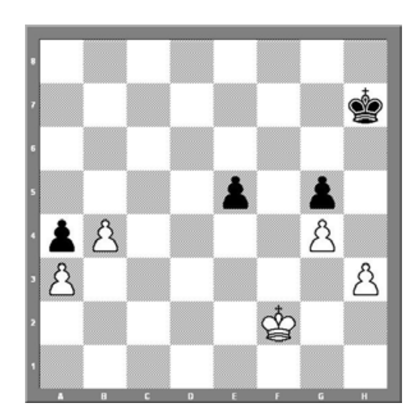
EL FINAL

Es la última fase de la partida, en la cual quedan pocas piezas. El objetivo principal es coronar un peón para luego dar jaque mate.

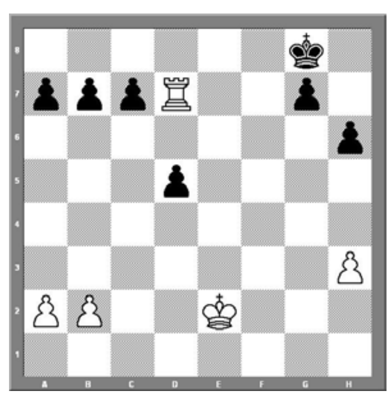
Las piezas en el final:

- **El peón**: es muy importante porque puede coronar.
- **El rey**: sale a ayudar a los peones.
- **La torre**: tiene mucha libertad de acción.
- **La dama**: puede forzar un empate.
- **El caballo y el alfil**: no cambian mucho su utilidad.

EJEMPLOS DE FINALES:



En este final las blancas ganan avanzando el peón de b4. El rey blanco puede ir al centro para comer peones o ayudar a su peón a avanzar.



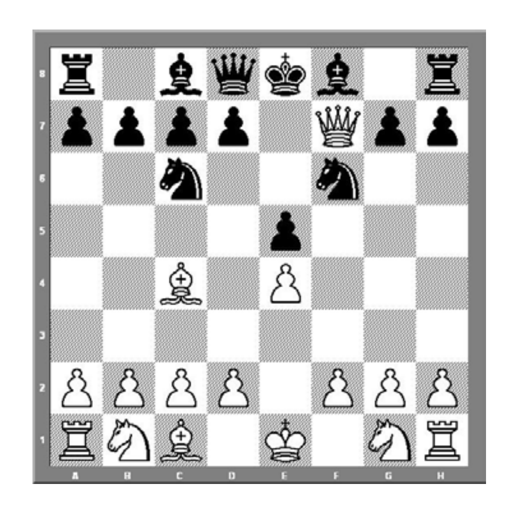
En este final las blancas ganan porque su torre puede comer muchos peones rápidamente. Luego pueden coronar para hacer jaque mate bicicleta.

EL JAQUE MATE PASTOR

Es un jaque mate en 4 jugadas.

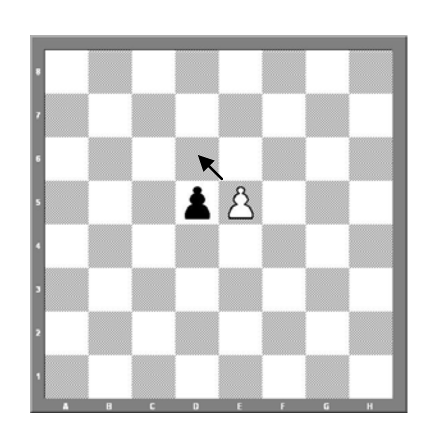
Blancas	Negras
1. e4	e5
2. Dh5	Cc6
3. Ac4	Cf6? (mejor: g6, Df6 o De7.)
4. Dxf7++ (ver diagrama)	

RECUERDA: No debemos hacerlo ya que no nos ayudará a jugar mejor. Si tu rival juega bien aprovechará tu error de intentarlo.



EL PEON AL PASO

Jugada reglamentaria (artículo 3.4. inciso d) que permite una captura del peón que mueve dos pasos iniciales por un peón adversario ubicado en la quinta fila.



CONDICIONES

- El peón que captura debe estar en la 5º fila.
- El peón capturado debe haber avanzado dos pasos.
- La captura al paso debe hacerse en la jugada inmediata siguiente.

VARIANTES DEL AJEDREZ: AVERIGUA EN INTERNET COMO SE JUEGA AL COMETODO. ¡Y….. A JUGAR!

EL RELOJ



Se usa para poner un límite de tiempo.
Cada vez que muevo una pieza, aprieto el botón superior con la misma mano con la que muevo.
Según el tiempo utilizado el ritmo de juego puede ser:
Ping-pong: hasta 15 minutos por jugador. ¡Cuidado con las jugadas ilegales!
Rápido: por ejemplo 1 hora por jugador.
Pensado: por ejemplo 1h y 30 m para cada jugador.
Cuando se cae la aguja (al llegar al 12) se pierde el partido. Sólo deben decirlo los jugadores.

EL AJEDREZ MUNDIAL

La FIDE organiza el ajedrez mundial (torneos, ranking, campeonatos mundiales, etc.). Cada país tiene sus federaciones (FADA en Argentina) formadas por las federaciones zonales integradas por jugadores de cada lugar.
Existe un ranking internacional (ELO) que se mejora jugando torneos. Los niveles de los jugadores pueden ser:

Campeón mundial
Gran Maestro Internacional (GM)
Maestro Internacional (MI)
1º categoría
2º categoría
3º categoría
4º categoría

BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Tercer año de educación primaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
6	Caramía, J. (2006), *"Iniciación al ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
8	Caramía, J. (2006), *"Iniciación al ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Aguila, G. y Reides, M. (2006), *"Por los laberintos del ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
17	Caramía, J. (2006), *"Iniciación al ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
19	Grau, R. (1989), *"Tratado general de ajedrez: Tomo I"*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
25 BIS	Film "Lang Leve de Koningin" (1995), Esmé Lammers, Holanda.
30	Grau, R. (1989), *"Tratado general de ajedrez: Tomo I"*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
32	Aguila, G. y Reides, M. (2006), *"Por los laberintos del ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Caramía, A. y Moretti, A. (2009), *"Didáctica del ajedrez escolar"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.

4º año

EDUCACION PRIMARIA

4º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

El alumno de cuarto grado.

Veamos algunas características generales del alumno de segundo grado:

Forma de jugar.

Puede que la diferencia entre los alumnos destacados y los menos interesados en el juego se siga agrandando. Mientras que el primero ya comienza a buscar el jaque mate rápido (pasando de etapa), el segundo tiene todavía un juego desorganizado y juega a comer. Como la enseñanza de la apertura no ha sido estricta según los cánones tradicionales, todavía se verán partidas con comienzos extraños pero aptos para el desarrollo de la imaginación de los alumnos.

Actitudes.

- **Actitud frente al juego**: ya comienzan a notarse más los fanáticos del juego, el alumno interesado "normal" y aquel con poca motivación. El docente debe tratar de trabajar sobre éste último grupo para mejorar su nivel de juego, ya que muchas veces la falta de motivación está provocada por las derrotas repetidas. Así y todo el alumno de este grado suele ser entusiasta y, considerando su capacidad intelectual en crecimiento, muy interesado por mejorar su juego.

- **Independencia**: a este nivel ya los alumnos juegan solos, sin hacer casi consultas al docente. De todos modos es conveniente trabajar con aquellos alumnos que más les cuesta ya que muchas veces no preguntan por timidez.

- **Organización**: ya los alumnos demuestran una mejor organización al momento de sentarse a jugar, trabajar en el mural, etc.

Objetivos de 4º año.

Bloque 1.
Ya todos los contenidos de este bloque han sido tratados.

Bloque 2.
La práctica: se continúa como en los años anteriores. También se realizará el torneo interno aunque como sólo se realizarán 20 clases, el mismo debe ser más breve y comenzar rápidamente.
La táctica: ahora entraremos por fin a definir diferentes tácticas de juego como los dobles, las clavadas y los descubiertos. Los problemas serán tanto de jaque mate como de ganancia de material.
La estrategia: se continúa con ejercicios de evaluar posiciones. Ya debería notarse un mayor dominio de los alumnos de los ítems analizados.

Bloque 3.
Este año explicaremos el origen del ajedrez así como las transformaciones que tuvieron sus piezas. Los alumnos conocerán la leyenda de Sissa. Si bien no se enseñará una nueva variante del juego, se jugará con ellos al Chaturanga.

Bloque 4.
Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

Bloque 5
Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.

Nota a los padres.

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 4º año puede ser la siguiente:

SEÑORES PADRES: El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales **(como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria)** que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.
En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

El objetivo del año será lograr que los alumnos mejoren la estrategia y la táctica de su juego.

Los contenidos principales a trabajar son:

- La clavada.
- El doble.
- El descubierto
- Las columnas y las filas.
- El origen del ajedrez.
- La combinación, la celada y el sacrificio.

Cada alumno debe:

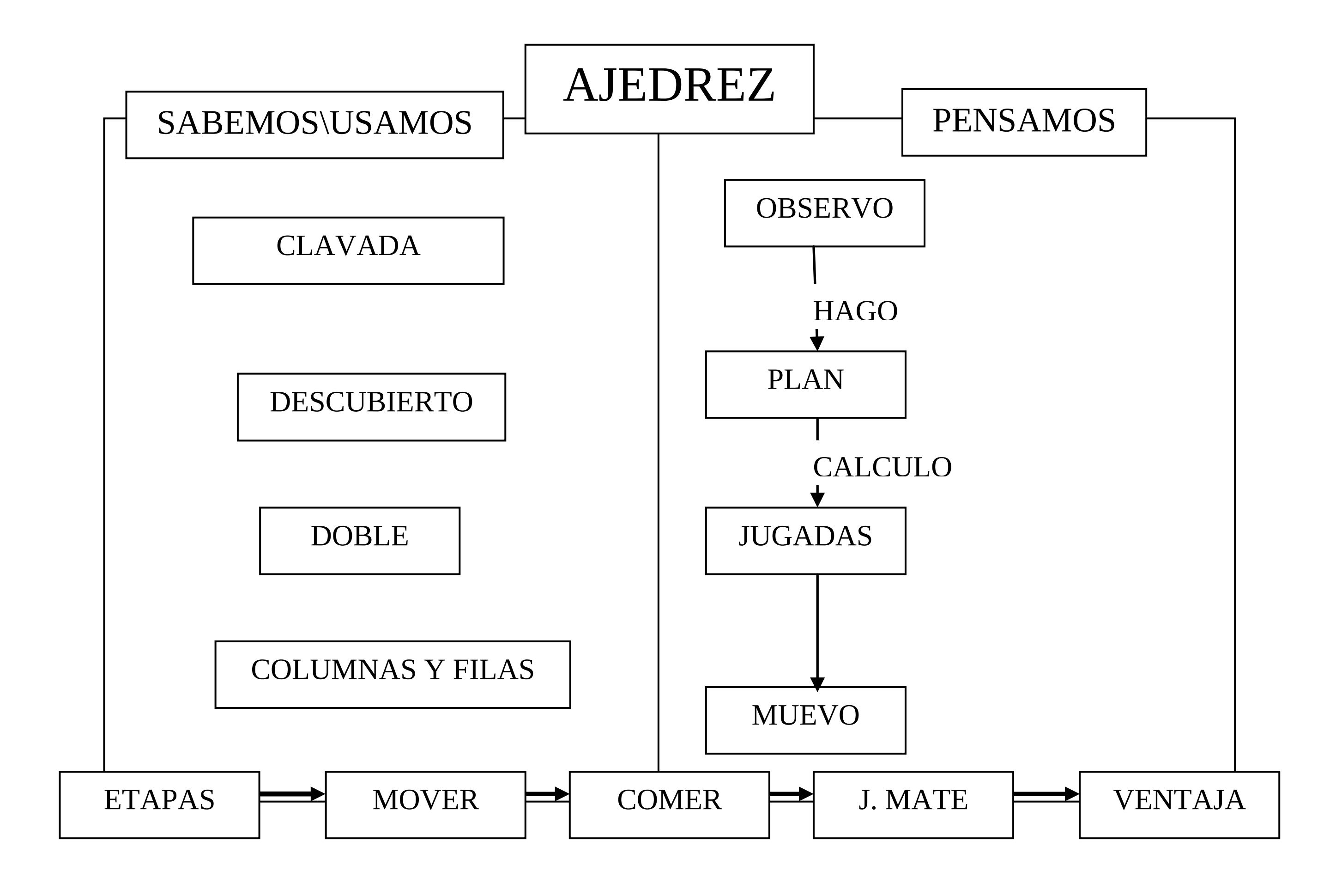
- Traer un juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Tener una sección en la carpeta con la carátula de ajedrez.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



Al comenzar el año destacaremos lo puesto en la sección PENSAMOS, trabajando la importancia de hacer un plan y calcular correctamente las jugadas.

También insistiremos con las etapas, comentando que ya muchos juegan a dar jaque mate y que aquel que juega a comer está en desventaja. Sin embargo los niveles seguirán conviviendo en el grupo. Ningún alumno juega a obtener una pequeña ventaja para ganar el partido. O juegan a dar jaque mate o a comer todo y hacer los mates básicos.

Este año se apuntará a la táctica del juego en la sección SABEMOS.
En la sección PENSAMOS apuntaremos a la diferenciación entre la idea del plan (estrategia) y del cálculo de las jugadas.

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

4º AÑO

CLASE Nº	TEMA
1	PRESENTACION DE LA MATERIA
2	PARTIDA EN MURAL
3	PRACTICA LIBRE
4	REPASO DE CONCEPTOS
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES
6	LA CLAVADA
7	TORNEO
8	EL DOBLE
9	TORNEO
10	EL DESCUBIERTO
11	TORNEO
12	HISTORIA DEL AJEDREZ
13	TORNEO
14	COLUMNAS Y FILAS
15	TORNEO
16	TORNEO | 16 BIS | PROYECCION DE VIDEO
17	EVALUACION DE POSICIONES
18	TORNEO
19	POSICIONES DEL TORNEO
20	REPASO DE LO APRENDIDO. CIERRE DEL AÑO.

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	
ACTIVIDAD	Charla presentación.

Antes de la clase recomendamos armar el afiche (sección PENSAMOS y ETAPAS). La otra sección se completará a lo largo del periodo de clases.
Al ser la primera clase el docente presentará la materia.
Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:

- La **conducta** necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada.
- **Objetivos del juego**: tratar cada año de profundizar un poco en la comprensión de los beneficios que están enunciados en la nota a los padres.
- **Inclusión de todos los alumnos**: reconociendo el esfuerzo de aquellos a quienes la actividad no entusiasma y poniendo el profesor un compromiso en intentar motivarlos, así como es necesario de parte de estos alumnos su esfuerzo para lograr que los beneficios planteados puedan desarrollarse en ellos.
- Se pedirá a los alumnos que sean **abiertos en las clases**: no sólo se buscará jugar sino también abarcar otros aspectos del juego (cuentos, historia, humor) y para ello hay que estar abierto a las nuevas actividades propuestas. Siempre es bueno reflexionar sobre el valorar el esfuerzo del docente que prepara nuevas cosas para que ellos aprendan.
- El **cumplimiento con el material**: traer todas las clases el juego y el apartado en la carpeta con la carátula de ajedrez.
- A los alumnos nuevos se les animará en el aprendizaje y que no se sientan incómodos ya que muchas veces alumnos nuevos con entusiasmo superan rápidamente a otros que llevan más tiempo en la actividad.
- Se repasarán también los torneos u otras actividades especiales que vayan a realizarse en el periodo que comienza.

Se continuará la clase repartiendo a los alumnos una **fotocopia con los chistes seleccionados de Mafalda**. Luego que los alumnos lo lean se comentará con ellos ya que son chistes que la mayoría no logra entender en su plenitud pero cuando se comentan logran comprenderlos mejor (aunque la explicación de un chiste carezca de gracia).

CARPETA

Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.

CARTELERA

Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado “PENSAMOS”.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">2</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Partida en mural.</td></tr>
</table>

Manteniendo las consignas presentadas en los años anteriores (permitir la participación para “ver” las actitudes de todos, colaborar con los más flojos, “equilibrar” un poco el partido si hace falta, etc.) se realizará una partida en el mural.

La misma le sirve al docente como diagnóstico del grupo e individual. Realmente con una movida los alumnos nos suelen mostrar en qué están pensando (en comer, en dar jaque mate), si ven todo el tablero, si tienen en cuenta la movida del oponente, etc.

CLASE Nº	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.
- Si se tienen relojes se puede usar esta clase para practicar con ellos. Recordar su buen uso y funcionamiento.

CLASE Nº	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	Mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Centraremos el repaso en las cosas aprendidas el año anterior (pudiendo incluir algunas de los dos primeros años si el docente lo considera necesario). Como siempre preguntaremos qué se acuerdan, pediremos que expliquen los conceptos y que den ejemplos en el mural.

Los temas fueron:

- Los jaques mates básicos y los modelos de mate.
- El jaque mate pastor.
- El uso del reloj.
- El peón al paso.
- La apertura, el medio juego y el final.
- La organización del ajedrez mundial.
- El cometodo.
- La estrategia y la táctica.

Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.

CLASE Nº	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.

Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.

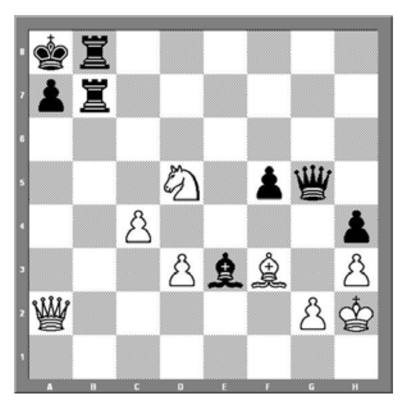
Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.

Se puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.

CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar los diferentes tipos de clavada.
CONTENIDO	La clavada.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

Se arma en el mural el siguiente problema y se pide a los alumnos que piensen una jugada para el blanco. Los alumnos preguntarán para qué. Lo mejor es responder que hagan que son las blancas jugando un partido ¿cuál les parece que sería su mejor jugada? Así cada alumno se guiará por su nivel de juego para buscar una solución. Luego de un rato el docente comenzará a preguntar la jugada que se le ocurrió a cada uno. Los alumnos deben decirla en el sistema algebraico y el profesor las anotará en el pizarrón. Si algunos coinciden en la misma jugada pueden sumarse “cruces” a favor de ella. Luego se analizará cada una de las respuestas (no suelen ser más de 5) ¿A qué apunta cada una? ¿Qué logra? Etc. Cuando se llega a la jugada correcta: Cc7++ se preguntará ¿por qué el caballo no puede ser capturado? Los alumnos que ya tengan definida la clavada “en su cabeza” dirán: “porque el rey quedaría en jaque.”

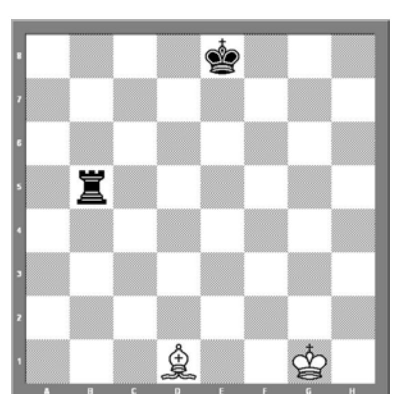


Se aclarará el ejemplo para todos recordando que el rey no puede quedar en jaque ni una jugada. Se marcarán las diferencias con la movida Cb6+ donde hay dos piezas clavadas pero el caballo puede ser captura por el alfil de e3.

Será útil ubicar a la clavada en la red de conceptos que los alumnos poseen. La misma forma parte de la táctica del juego (escribir en el pizarrón la relación subordinada de clavada-táctica-estrategia).

Acto seguido el docente trabajará el concepto en forma más pura, dando ejemplos sencillos con pocas piezas. Marcando la diferencia entre clavada absoluta y relativa. Hará pasar a alumnos para resolver casos sencillos.

Para que el docente comprenda lo que decimos serían de este tipo:

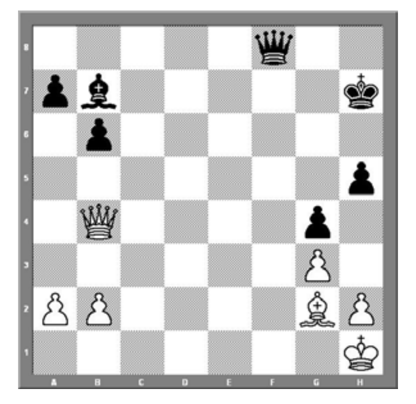


Juegan blancas y hacen una clavada.

1. Aa4

Algunos ejemplos así fijarán en forma más clara el concepto (tanto de la clavada absoluta como la relativa).

Luego volveremos a trabajar en posiciones con muchas piezas a modo de problemas.

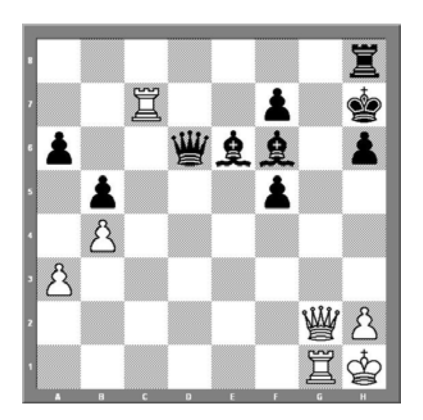


Este caso, si bien es sencillo, apunta al “terror” natural de los alumnos a poner la dama en peligro. Por otro lado tiene el distractor jugoso de comer la dama blanca. Las negras ganan con:

1. ….. Df1++

Recomendamos al docente empezar a utilizar las diferentes estrategias mencionadas antes en el libro para resolver problemas. Por ejemplo: luego de que cada alumno pensó una jugada la comentará con su compañero de banco. Esto permitirá corroborar con otro la solución. También que aquellos alumnos que no buscan la solución porque esperan que otros resuelvan el problema se verán obligados a dar alguna jugada. Por último los tímidos o inseguros tal vez se animen a pasar luego de ver con su compañero que su jugada puede ser la correcta.

Con un ejemplo más alcanzará para terminar el tema.



En este caso las blancas ganan con 1. Dg6++

CARPETA

Nota: ya a partir de este año las anotaciones en la carpeta son por dictado del docente.

La clavada

Es una táctica muy común en el juego. Hay dos tipos de clavadas:

Clavada absoluta: consiste en amenazar una pieza rival que no puede moverse porque dejaría a su rey en jaque.

Clavada relativa: consiste en amenazar una pieza rival que puede moverse pero se pierden puntos.

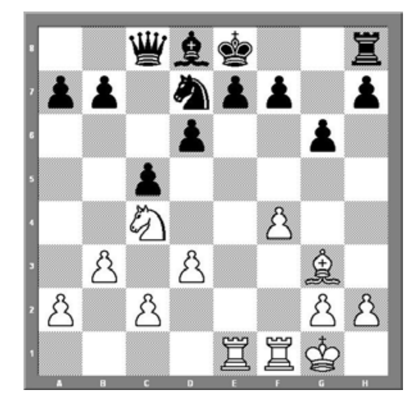
CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “CLAVADA”.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">7</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
<tr><td colspan="5">En esta clase comenzaremos el torneo interno. Al ser ahora una actividad de medio año disponemos de menos clases para trabajar. De las 20 sólo 6 se presentarán como torneo. Considerando que los alumnos pueden jugar 2 partidas (algunos tres y otros solo una) por clase en promedio, debemos organizar un torneo más bien corto. En este caso recurrimos a un torneo por zonas teniendo en cuenta el torneo realizado el año anterior.
Para dividir a los alumnos podemos poner en una zona al primero del año anterior y en la otra al segundo, luego el tercero a la primera zona y así sucesivamente. La idea es armar dos zonas parejas en nivel de juego. Cada zona puede tener unos 14 alumnos. Así es probable que aún en la cantidad de clases mencionadas se puede casi finalizar el torneo interno.
Luego de repasadas rápidamente las reglas del mismo el docente pondrá a los alumnos a jugar.</td></tr>
</table>

CLASE Nº	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE
OBJETIVO	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar el doble.			
CONTENIDO	El doble.			
MATERIAL	Tablero mural.			
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.			

Para trabajar el doble recurriremos a la misma modalidad utilizada con las clavadas. Trabajaremos un problema primero en el mural. El mismo tendrá cierta dificultad y, considerando que el doble es algo sencillo, incluirá también una clavada, lo que servirá al mismo tiempo como repaso de ese tema. Seguidamente se relacionará el concepto doble con el de clavada (en una relación de "pares") subordinando los mismos a la táctica y a la estrategia. Luego se darán ejemplos "puros" y sencillos (con diferentes piezas, para que no quede como una jugada solo de caballo), para volver finalmente al trabajo con problemas con un poco de complejidad. Por último se anotará la definición en la carpeta.
Primer problema sugerido:

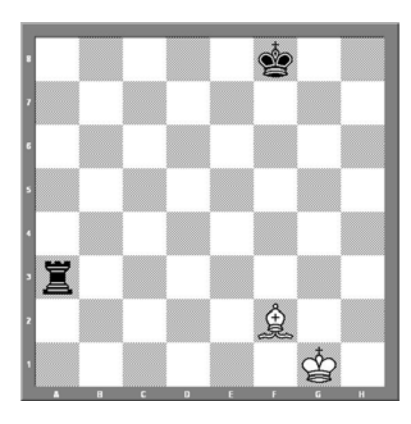


Las blancas ganan la dama con:

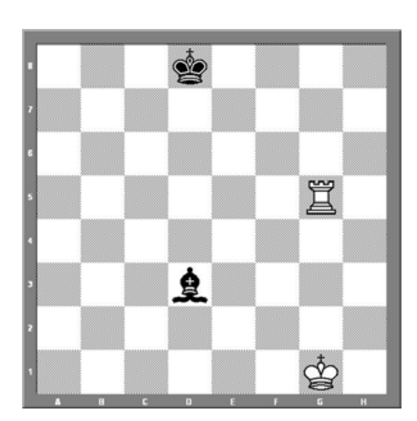
1. Cxd6+

Anotadas y analizadas las jugadas de los alumnos se hará notar la clavada que ejerce, sobre el peón e7, la torre de e1.

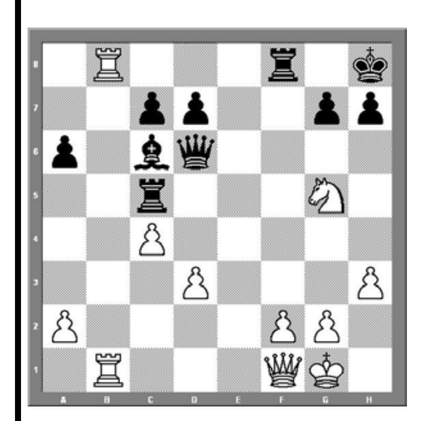
Los ejemplos sencillos (pueden ser resueltos desde el banco por alumnos elegidos por el docente o, en el caso de los más flojos, que pasen para hacerlo en el mural) abarcan las diferentes piezas.



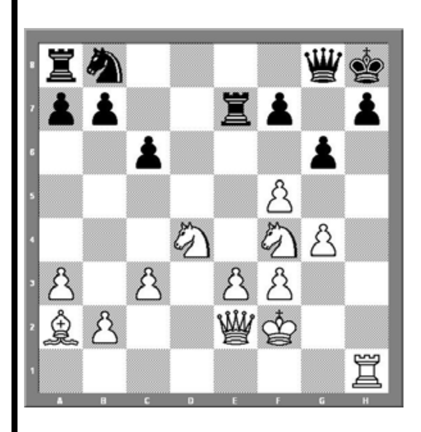
Doble con el alfil en c5.



Doble con la torre en d5.



En este caso las blancas realizan un doble con 1. Cf7+
Todavía varios alumnos sugerirán Txf8+ por no ver la dama en d6. Hacer notar la diferencia con el doble Ce4 que fracasa por la captura del alfil.



Aquí encontramos que las blancas ganan la torre con el doble Cxg6+
Servirá también para analizar la clavada absoluta del peón de h7 y la relativa del peón de f7.

CARPETA

Nota: ya a partir de este año las anotaciones en la carpeta son por dictado del docente.

El doble

Es una táctica que sirve para ganar puntos. El más común es el doble del caballo.
Es cuando una pieza amenaza dos piezas rivales que valen más puntos o no están defendidas.
Es mejor cuando incluye un jaque.

CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “DOBLE”.

CLASE Nº	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**



Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas o dobles.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

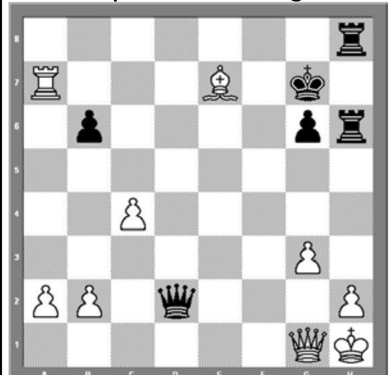
CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender, identificar y utilizar el descubierto.
CONTENIDO	El descubierto.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

Para abordar el descubierto utilizaremos el modelo de clase presentado para clavadas y dobles. Recordar el relacionarlo como un par de las clavadas y los dobles.

Los ejercicios permiten ganar puntos o hacer jaque mate.

Primer problema sugerido:

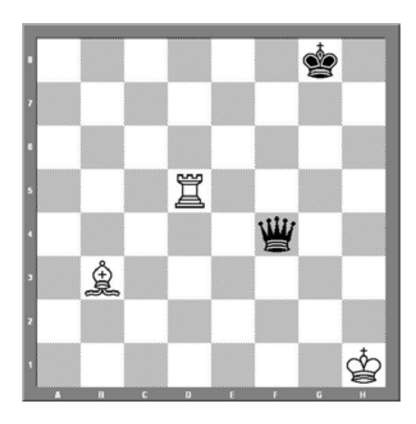


Las blancas ganan la dama con:

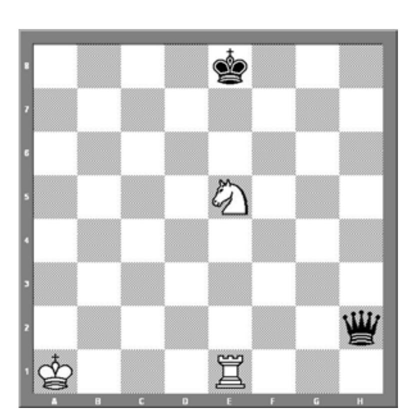
1. Ag5 o Ab4

Siempre sorprende lo que les cuesta a muchos alumnos comprender que no pueden mover la dama por estar el rey en jaque con la torre. Si bien el descubierto parece una jugada sencilla los alumnos siempre ven a la pieza que mueven como la que "hace todo". Así que debemos insistir con el jaque que hace la rota y que estaba "cubierto" por el alfil.
También es bueno ver que hay dos opciones posibles.

Los ejemplos sencillos (pueden ser resueltos desde el banco por alumnos elegidos por el docente o, en el caso de los más flojos, que pasen para hacerlo en el mural) pueden ser, por ejemplo:

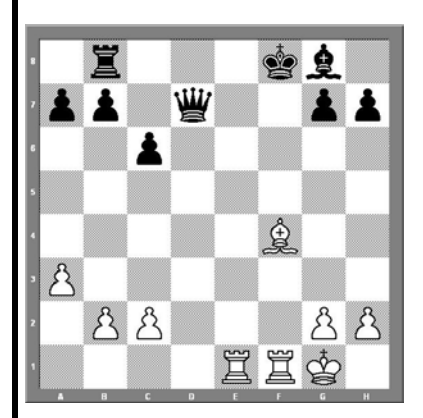


Analizar la diferencia entre Tf5+ y Td4+ (tapa la dama en f7 ganando menos)

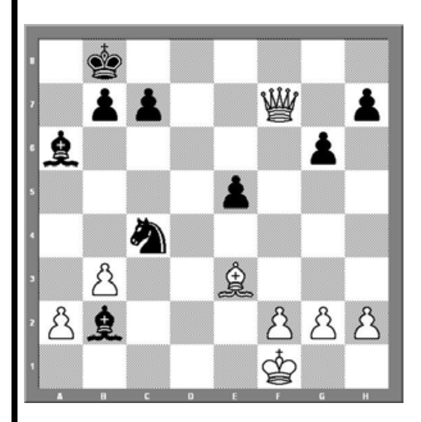


Descubierto con Cg4 o Cf3.

Un par de problemas con mayor dificultad para trabajar antes de dictar la definición pueden ser:



Las blancas hacen jaque mate con el descubierto Ad6++. Notar que algunos alumnos preferirán comer la torre sin reparar en el jaque mate.
Analizar que ni cubrir ni comer, salvan al rey del jaque mate.



En este caso los alumnos se repartirán entre el descubierto que no da ventaja (Cd2+), el que da poca (Cxe3+) y el mejor

1. Cd6+

Analizar cada caso con los alumnos.

CARPETA

Nota: ya a partir de este año las anotaciones en la carpeta son por dictado del docente.

El descubierto

Es una táctica que sirve para ganar puntos o hacer jaque mate.
Se produce cuando una pieza al moverse despeja la acción de otra, que hasta el momento estaba tapada. La pieza que se mueve puede aprovechar para comer puntos.

CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “DESCUBIERTO”.

CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumnologre conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	El origen del ajedrez. El chaturanga.
MATERIAL	Tablero mural. Mapamundi. Piezas de goma eva con las formas de las piezas del chaturanga (rajá, elefante, navío, peón, caballo).
ACTIVIDAD	Explicación histórica. Lectura de la leyenda de Sissa. Partida de chaturanga.

Se presentará a los alumnos un mapa del mundo. Luego de consultarles sobre su idea de dónde se originó el ajedrez el profesor planteará la existencia de la leyenda del juego. Los alumnos aportan su conocimiento sobre qué es para ellos una leyenda.
Señalando el lugar de la India se comenzará la lectura. Es útil anotar en el pizarrón los nombres de lugares y personajes ya que no son comunes para los niños. En la parte de los granos de trigo conviene señalar el tablero mural y marcar el pedido de Sissa. Por último es bueno anotar y leer el número resultante: 18.446.744.073.709.551.615 (dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince). Luego se marcará en el mapa la ruta que siguió el ajedrez por Medio Oriente, Europa y finalmente América.
Luego se explicará que el ajedrez probablemente tenga su origen en el Chaturanga Hindú. Asimismo será bueno hacer notar los diferentes cambios de sus piezas en su peregrinar por el mundo hace unos 2000 años. La desaparición de algunas y la aparición de otras según el lugar donde se jugaba. El ejemplo máximo es la reina que no existía como tal en sus inicios en la India a la importancia que se le dio (por su movimiento) en Europa. Recomendamos al docente que se informe sobre este tema en libros o internet.
Luego se propondrá remontarse a aquellas épocas jugando una partida de Chaturanga en el mural (con piezas fabricadas con goma eva con la forma de las viejas piezas del juego). Si bien no existe una forma oficial en que se juega (aparece con diferentes alineaciones o piezas en diferentes libros o páginas de internet) nosotros proponemos la siguiente:
Se enfrentan 4 jugadores (pueden ser: rojo, blanco, negro y amarillo) dispuestos de la siguiente forma:

R	P			N	C	E	R
E	P			P	P	P	P
C	P						
N	P						
						P	N
						P	C
P	P	P	P			P	E
R	E	C	N			P	R

R= RAJÁ E= ELEFANTE C= CABALLO N= NAVÍO P= PEON

Recomendamos probar diferentes alineaciones (por ejemplo cambiar de lugar el caballo y el elefante, o el navío y el caballo, etc.) con el correr de los años para ver cuál resulta más entretenida al momento de jugar.
Las piezas tienen el siguiente movimiento:
EL RAJA: mueve como el rey actual
EL CABALLO: mueve como el caballo actual
EL PEON: mueve solo de a un paso. Come en diagonal. Corona al llegar al fondo de la línea.
EL ELEFANTE: mueve en diagonal uno o dos pasos. Puede saltar.
EL NAVIO: mueve como la torre. Es la más útil.
El objetivo es atrapar (comer) al rajá contrario y llegar a dominar los cuatro ejércitos.

Es interesante remarcar los problemas que trae el que uno mueva y luego lo hagan 3 personas (en vez de uno como es normal en ajedrez) con lo cual la posición puede cambiar mucho. También es interesante cómo se defienden entre piezas de diferentes bandos ya que no conviene a un jugador tomar (por ejemplo) una pieza blanca porque después la roja lo comería a él. Por otro lado los ejércitos ubicados en diagonal suelen convertirse en aliados contra los otros arreglando a veces jugadas para ayudarse, las cuales pueden ser traicionadas volviendo el juego mas complicado que solo mover.

En general se pude jugar con 1 equipo por fila (si se tiene 3 hileras de bancos) y otro equipo manejado por el docente. Los alumnos suelen divertirse y participar con entusiasmo (especialmente buscando derrotar al profesor).

Considerando que la primera parte de la clase puede demorar unos 15 minutos difícilmente el partido de chaturanga termine aunque esto no deja de ser entretenido pudiendo retomarse partidos en los años siguientes.



CLASE Nº	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

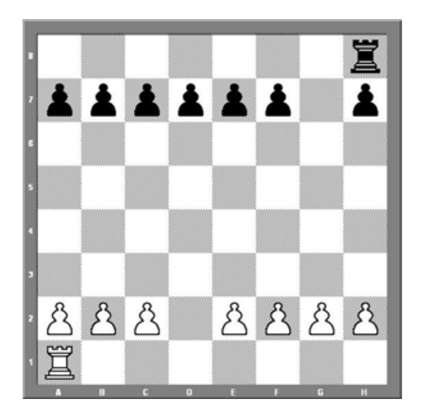
- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender y dominar el correcto uso de las torres. Comprender e identificar los diferentes tipos de columnas. Comprender la importancia de la séptima y octava filas.
CONTENIDO	Las columnas y las filas.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

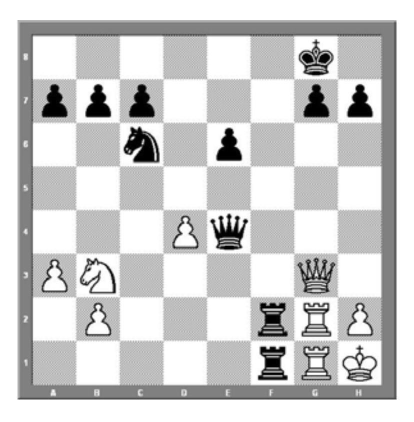
Para explicar este tema recomendamos comenzar por centrar la atención en las torres. Su poco uso en la apertura y los motivos de ello (muchas piezas en el camino). Les haremos notar que a medida que la posición se simplifica las torres tienen más juego y que para aprovecharlas es necesario saber utilizarlas.



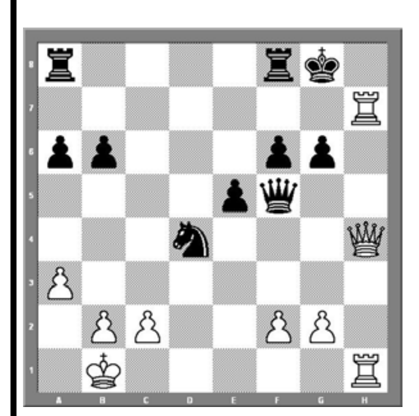
Armada la posición en el mural se les preguntará a los alumnos: ¿En dónde le conviene al blanco ubicar su torre? ¿Y al negro?

La respuesta correcta nos da pie a hablar de las columnas y sus definiciones: cerrada, abierta y semi-abierta. Sin embargo la ocupación de una columna suele tener como fin el entrar en el campo enemigo, esto es en la 7ma y 8va fila. Creando en un caso peligros de capturas de peones y, en el otro, amenazas serias de jaque mate. Se tratará que la idea quede clara utilizando pocas piezas para demostrar lo explicado (2 torres en séptima, jaque mate pasillo, etc.)

Luego se trabajarán los siguientes problemas:



En este caso las blancas tienen las torres y la dama amenazando jaque mate. Pero mueve el negro. Luego del dar los alumnos sus jugadas se debería llegar a la solución:
1……… Txg1+
2. Rxg1 De1++
Hacer notar la clavada de la torre g2 que no puede moverse en la jugada 1.



Las blancas ganan con la combinación:
1. Tg7+ Rxg7
2. Dh7++

CARPETA

Las columnas y las filas

Las columnas son las hileras de casillas verticales. Según los peones que tengan se clasifican en:

Columna abierta: no tiene ningún peón.
Columna semi-abierta: tiene un solo peón
Columna cerrada: están los dos peones.

Las filas son las hileras de casillas horizontales. Las más importantes para ocupar son la **séptima y octava** (filas mas alejadas en territorio rival).

Las torres deben **doblarse** (colocar las dos en la misma columna o fila) en las columnas abiertas para entrar en la séptima y octava filas. Allí pueden comer piezas y peones o lograr el jaque mate.

CARTELERA

Se agregará en la cartelera en la sección SABEMOS: “COLUMNAS Y FILAS”.

CLASE Nº	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- **Insistir en el correcto uso de las torres.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y "vea" también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- **Insistir en el correcto uso de las torres.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumnologre comprender los conceptos de: maniobra, combinación, celada y sacrificio.
CONTENIDO	La maniobra, la combinación, la celada y el sacrificio.
MATERIAL	Video. Tablero mural.
ACTIVIDAD	Proyección de video. Seguimiento de la partida en el tablero mural.

Se comentará a los alumnos la importancia cultural del ajedrez. En este caso se tratará de su relación con el cine.
El ajedrez suele aparecer en diferentes películas con variados objetivos: demostrar la inteligencia de un personaje, cómo cambian las cosas en el futuro (piezas futuristas como en la Guerra de las galaxias), un duelo entre dos personajes, etc.
Esta aparición suele provocar nuestra atención por saber si la posición que aparece es real o sólo un decorado sin sentido (como muchas veces ocurre).

En este caso se trabajará sobre la película "Harry Potter y la piedra filosofal". **Recomendamos al docente buscar en internet el artículo "El apuro de Harry Potter" de Fernando Pedró** que presenta la posición de la película y tiene interesantes comentarios.

Nota: esta clase no será BIS como las anteriores de VIDEO porque esta película es muy fácil de conseguir para que los chicos la vean. El docente no debería tener problemas en presentar este film.

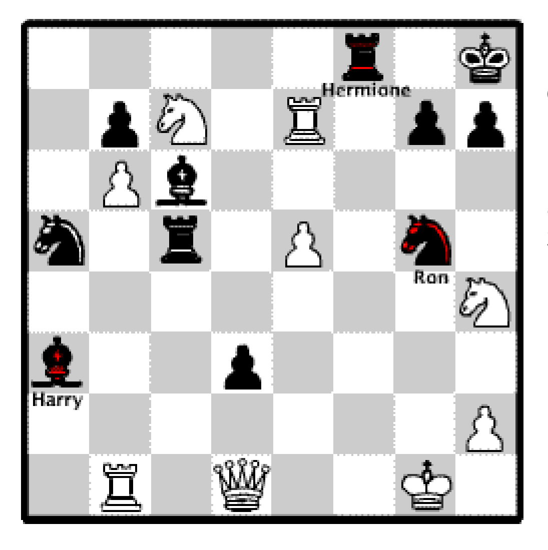
Antes de comenzar la proyección se comentarán (previa escritura en el pizarrón) con los alumnos los siguientes términos utilizados en ajedrez:
Maniobras: jugadas que siguen un plan y que no tienen sacrificios ni golpes tácticos.
Sacrificios: la entrega de material para obtener un fin más importante.
Celadas: trampa que tendemos a nuestro rival para que juegue del modo que nos interesa.
Combinaciones: conjunto de jugadas más o menos forzadas con las que se pretende obtener una ventaja importante.

Estos términos nos ayudarán mejor a entender lo que ocurre en la partida. En general los alumnos ya los pueden conocer ya que durante los problemas realizados en el mural han visto o realizado sacrificios para ganar. De todos modos el eje central de la clase es el video, por ello la catalogamos como una clase recreativa.

Se proyectarán solamente las escenas seleccionadas (editadas en unos 10 minutos de duración) que son las siguientes:

- Ron y Harry jugando ajedrez mágico en el salón donde le explican a Hermaioni cómo se juega.
- Escena de la partida de ajedrez con piezas "estatuas". En este caso se mostrará en el mural la posición del video y se irán siguiendo las jugadas.

Se explicará a los alumnos lo que ocurre, cuales son los personajes y la combinación para ganar. Se destacará el concepto de sacrificio (el de Ron) con la entrega de material para dar jaque mate. Si bien las blancas tienen unos puntos más (y la dama, tan valorada por los chicos), la verdad es que la posición del rey blanco es muy precaria. Por ello conviene analizar un poco con los chicos la posición, antes de ver las jugadas en la pantalla.



La dama blanca es la "mala de la película", la combinación para ganar es muy instructiva.

1. Dxd3 Tc3
2. Dxc3 Ch3+
3. Dxh3 Ac5+

Aquí se podrá analizar con los alumnos el "error" de la película ya que la jugada todavía no es jaque mate. Las blancas pueden tapar con De3 y luego "Harry" comer a la dama dar jaque mate. Por supuesto la pregunta es: ¿Cómo haría Harry para "comer" a la dama?

- Escena final con la entrega de puntos por la partida de ajedrez.

Para que los alumnos la puedan disfrutar tranquilos se puede repetir sin explicaciones.

CLASE Nº	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
CONTENIDO	La estrategia. La táctica.
MATERIAL	Trabajo en el mural.
ACTIVIDAD	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

Continuando con las clases de evaluar posiciones trabajaremos dos ejercicios.

Es importante refrescar los ítems que se utilizan para analizar las posiciones tratando cada año de ser más profundo en su explicación.

Así:

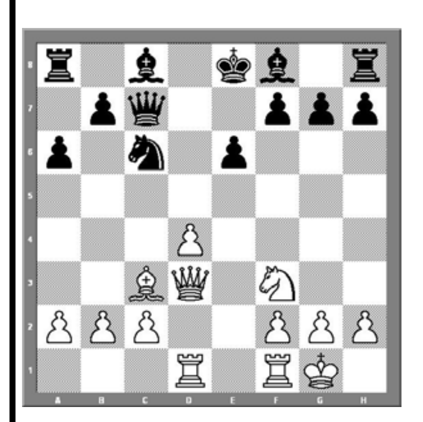
Material: es el más simple, implica los puntos de ventaja que tenga cada bando.

Reyes: que el alumno sea conciente de que el rey es la pieza más importante y debe estar protegida. Que dejarlo en el centro suele traer problemas. Que un rey desprotegido suele dar ideas concretas de ataque al rival.

Espacio: cuál bando tiene un mayor dominio del tablero. Especialmente del centro o del flanco donde puede haber, por ejemplo, un fuerte ataque al rey. Está relacionado con la movilidad.

Movilidad: incluye la buena ubicación de las piezas, la posibilidad de tener un peón por coronar, la cooperación entre piezas y peones, la estructura de peones, la posibilidad de realizar dobles, clavadas, descubiertos, etc.

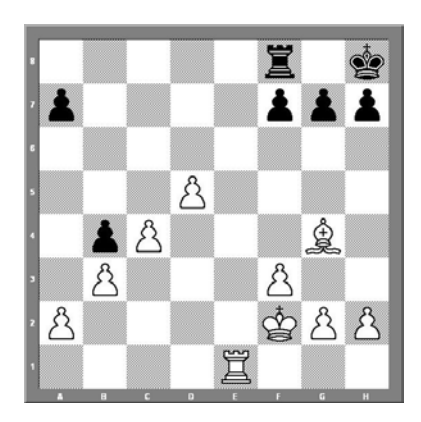
Primera posición a analizar.



En este caso el blanco va perdiendo por dos puntos, pero tiene ventaja en el resto de los ítems.

	B	N
MATERIAL	32	34
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

Será bueno tratar de que los alumnos comprendan que el material es una ventaja, generalmente, duradera (si uno no comete errores pueda mantenerla un buen rato) y que las otras son más dinámicas y pueden desaparecer luego de algunas jugadas. Por ello requieren un aprovechamiento rápido. Se analizarán los puntos con los alumnos y se sugerirán jugadas para cada bando (el blanco un avance rápido por el centro aprovechando su mayor espacio y movilidad y el rey negro expuesto) y las negras un rápido desarrollo de las piezas y posterior enroque.



En este caso analizaremos la posición y buscaremos que los alumnos comprendan que en un final con algunos puntos de ventaja (en este caso 5) la victoria no debería escaparse.

	B	N
MATERIAL	15	10
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

Aquí es importante evaluar la posición del rey teniendo en cuenta que estamos en un final. El rey centralizado es más útil que un rey en el rincón. Los alumnos deben notar la importancia de los peones libres de c4 y d5 (especialmente este). La mejor ubicación de la torre es otro punto favorable al blanco así como la movilidad de sus piezas. El plan blanco es sencillo (coronar d5), mientras que el negro deberá buscar un plan activando su torre y su rey de manera defensiva.

Si queda un poco de tiempo los alumnos podrán hacer práctica libre.

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferencia de nivel (por ejemplo para que el más flojo sea corregido por el compañero y “vea” también cómo se hace el jaque mate).
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos al torneo para el tramo final del mismo).**



Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer clavadas, dobles y descubiertos.**
- **Insistir en el correcto uso de las torres.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Charla final del torneo interno. Partidas finales.

En esta clase daremos las posiciones del torneo.

Probablemente a esta altura no sea necesario comentar demasiado el desempeño de cada alumno. Esto nos puede permitir hacer una partida definitoria entre el 1º de una zona y el 1º de la otra, el 2º con el 2º, y así sucesivamente.

Gracias a esto podremos terminar con una posición general de cada alumno como si hubiera sido un solo torneo.

CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.

En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.

- La clavada.
- El doble.
- El descubierto.
- La combinación, la celada, el sacrificio y la maniobra.
- Las columnas y las filas.
- El origen del ajedrez y el chaturanga.

Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.

El docente dará su opinión sobre cómo ha trabajado el grupo y podrá indicar logros y cosas a mejorar.

ANEXO

INCLUYE

- **CUADERNILLO RESUMEN CUARTO AÑO.**

  El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en quinto año. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

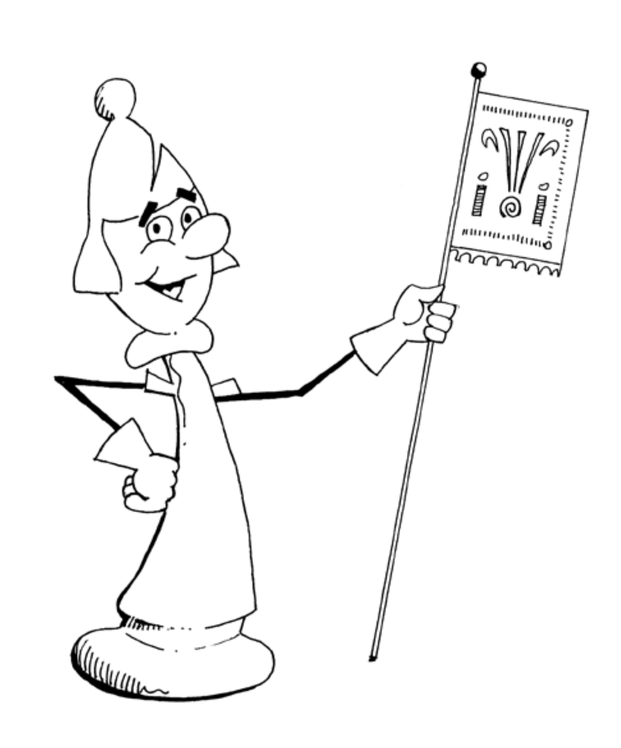
- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

AJEDREZ

CUADERNILLO RESUMEN
4º AÑO
DE LA EDUCACION PRIMARIA

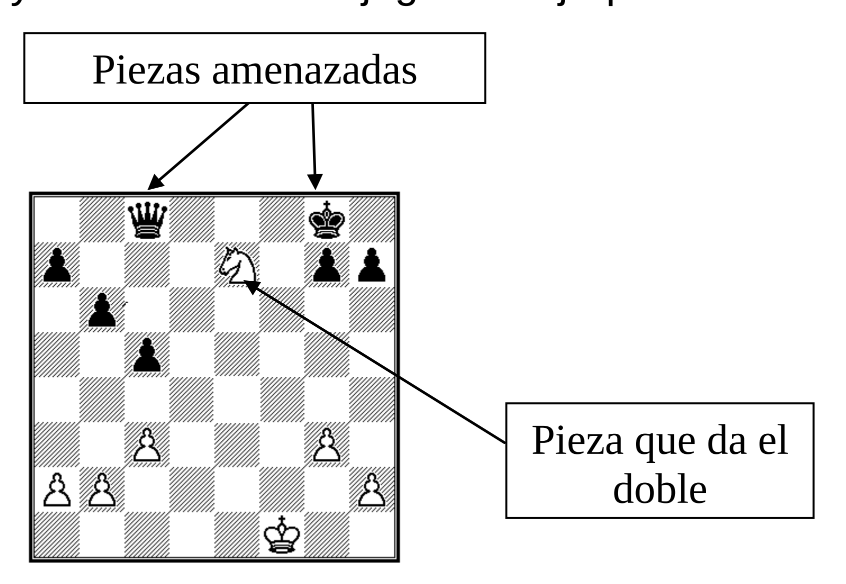
CONTENIDOS:

- LA CLAVADA.
- EL DOBLE.
- EL DESCUBIERTO.
- LAS COLUMNAS Y LAS FILAS.
- EL ORIGEN DEL JUEGO.

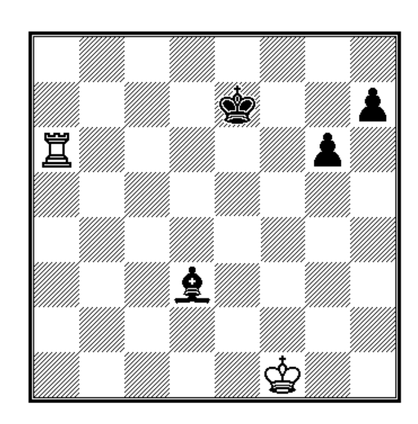


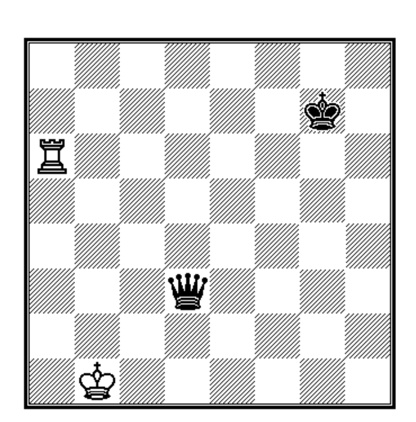
EL DOBLE

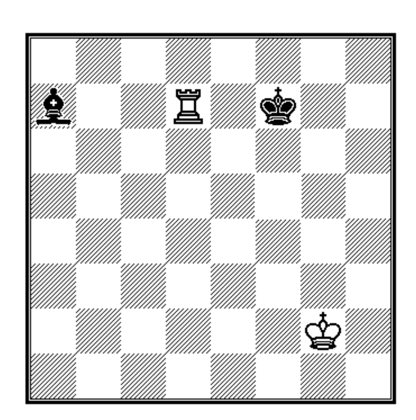
Consiste en **amenazar dos objetivos (jaque mate y/o piezas) al mismo tiempo**. Las piezas pueden ser de mayor valor o “colgadas” (sin defensa). Es muy fuerte cuando la jugada es jaque.



Dobles con otras piezas:








DOBLE CON ALFIL

DOBLE CON DAMA

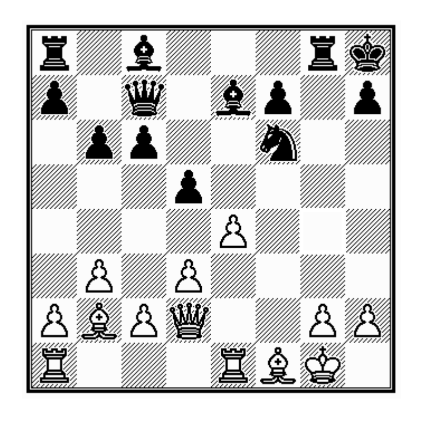
DOBLE CON TORRE

LA CLAVADA

Consiste en inutilizar una pieza del rival, ya que, o bien no puede moverla por dejar al rey en jaque o no le conviene hacerlo (por perder una pieza de mayor valor o indefensa). Hay dos tipos de clavadas.

CLAVADA ABSOLUTA

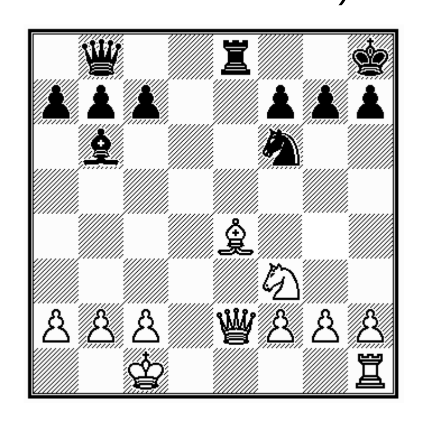
La *pieza clavada **NO** puede moverse* por dejar al rey en jaque.



El caballo negro no puede moverse (pieza clavada) por quedar el rey en jaque.
La pieza que clava es el alfil blanco.

CLAVADA RELATIVA:

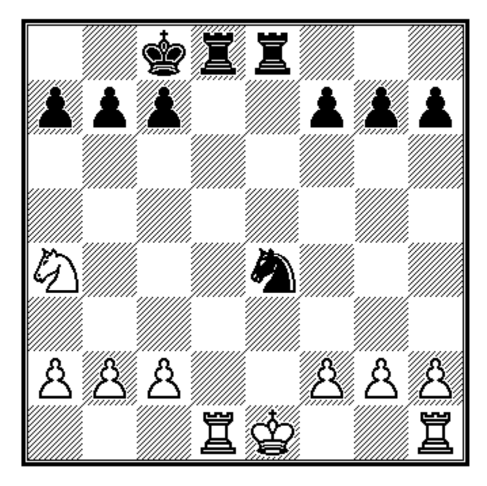
La *pieza clavada **SI** puede moverse* pero se pierde material (de mayor valor o no defendido)



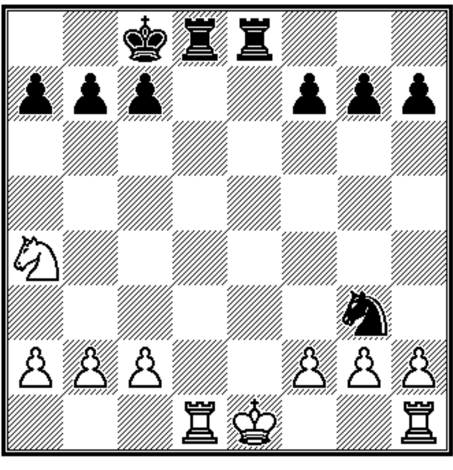
En este caso el aflil blanco puede moverse, pero se pierde una pieza de mayor valor (la dama).
La pieza que clava es la torre negra.

EL DESCUBIERTO

Consiste en mover **una pieza**, la cual **descubre** una amenaza ejercida por **otro pieza** que no se ha movido (en muchas posiciones permite ganar material o dar jaque mate).



En este caso la torre negra está amenazando al rey blanco, pero el caballo está en el camino.
Al mover el caballo, el rey blanco quedará en jaque.
Por lo tanto el caballo puede elegir muchos lugares adonde moverse sin ser capturado, por tener el blanco que defender al rey.



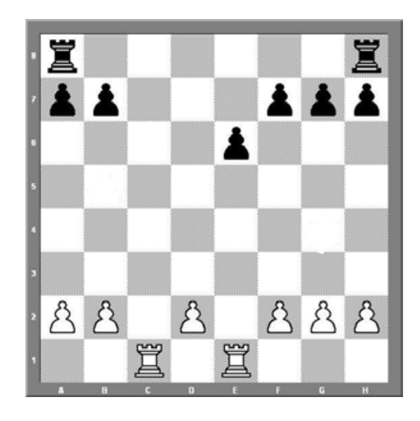
La mejor jugada es:
Cg3++
Esta movida es jaque mate ya que el caballo impide la salida del rey junto con la acción de las torres negras.

En muchas ocasiones el descubierto permite comer puntos importantes.

COLUMNAS Y FILAS

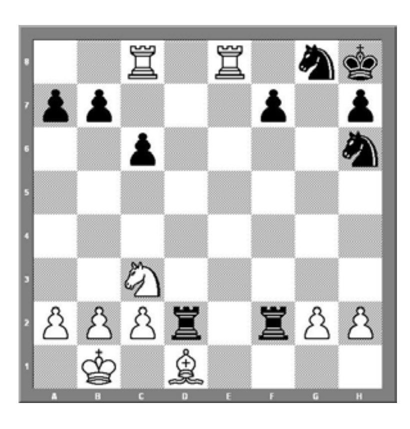
Las columnas se clasifican en:
Columna abierta: no tiene ningún peón.
Columna semi-abierta: tiene un solo peón
Columna cerrada: están los dos peones.
Las filas más importantes son la s**éptima y octava filas (**filas más alejadas en territorio rival).

RECUERDA: El ataque en las columnas y en las filas se aprovecha mejor con las torres.



En este caso:

- La torre blanca de "c1" está en una columna abierta (sin peones).
- La torre blanca de "e1" está ubicada en una columna semi-abierta (un solo peón).
- Las torres negras están ubicadas en columnas cerradas.



Las torres deben "**doblarse**" (colocar las dos en la misma fila o columna) en las columnas abiertas para poder ingresar en la séptima y octava filas del rival.
En el diagrama el blanco ha doblado las torres en la octava fila creando amenazas de jaque mate.
El negro ha doblado las torres en la séptima fila donde puede comer muchos peones.

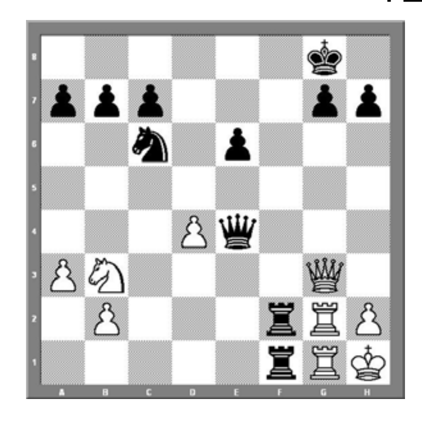
EL ORIGEN DEL AJEDREZ

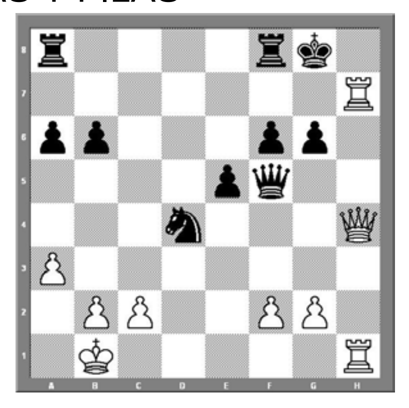
Si bien no se sabe el origen exacto del juego muchos piensan que sus comienzos están en la India hace unos **2000 años**. Puede que se derive de un juego indio llamado **CHATURANGA** el cual tenía otras características. A partir de allí ha cambiado su nombre, sus piezas y sus movimientos, recorriendo un sin número de países. Llega a Europa aproximadamente en el siglo IX. Se juega igual al que conocemos desde hace unos **500 años**.
Es famosa la leyenda de Sissa que cuenta el origen del juego.
Busca en Internet:

- La leyenda de Sissa.
- El Chaturanga.

EJERCICIOS

TEMA: COLUMNAS Y FILAS





JUEGAN NEGRAS Y HACEN JAQUE MATE EN DOS JUGADAS

1. Dg3 …………..

2. ……… ………….. ++

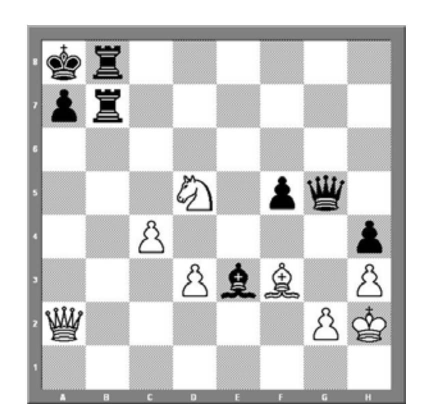
JUEGAN BLANCAS Y HACEN JAQUE MATE EN 2 JUGADAS

1. ………. …………

2. ……….++

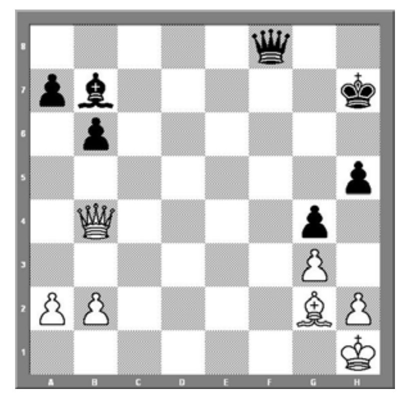
EJERCICIOS

TEMAS: CLAVADAS, DOBLES Y DESCUBIERTOS.
RESUELVE LOS SIGUIENTES PROBLEMAS.
ANOTA LA JUGADA GANADORA.



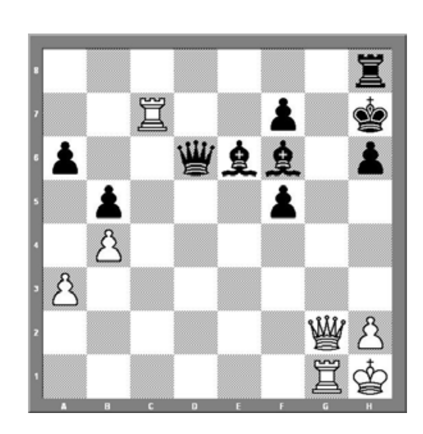
JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE

1. …………..



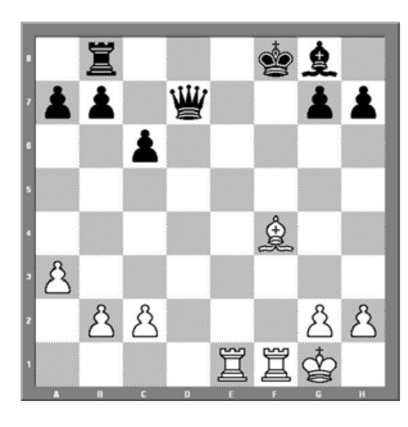
JUEGAN NEGRAS. JAQUE MATE

1. ……………



JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE

1. …………..

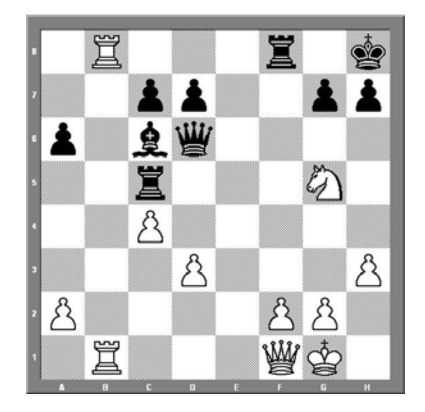


JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE.

1. ……………

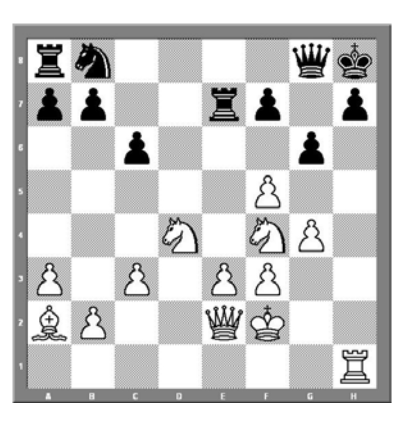
EJERCICIOS

TEMAS: CLAVADAS, DOBLES Y DESCUBIERTOS.
RESUELVE LOS SIGUIENTES PROBLEMAS.
ANOTA LA PRIMERA JUGADA.



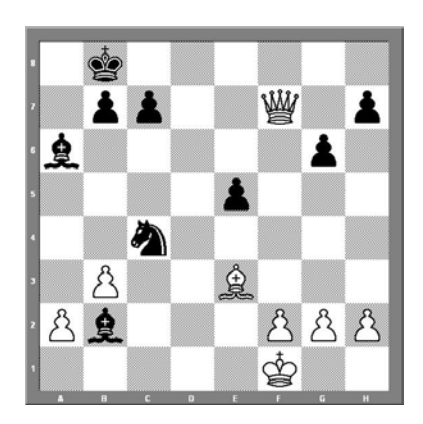
BLANCAS. GANAN PUNTOS.

1. …………..



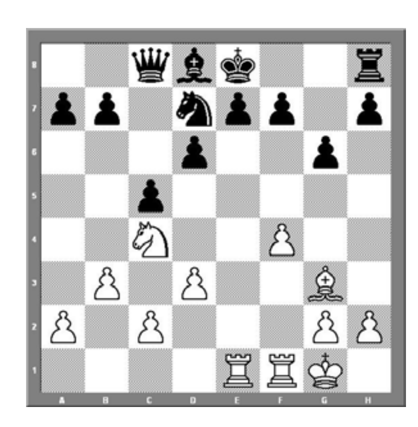
BLANCAS. GANAN PUNTOS.

1. ……………



NEGRAS. GANAN PUNTOS

1. …………..



BLANCAS. GANAN PUNTOS.

1. ……………

BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Cuarto año de educación primaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Chistes de “Mafalda” (Quino), “Yo, Matías” (Sendra) y Rody.
12	Aguila, G. y Reides, M. (2006), *“Por los laberintos del ajedrez”*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Gómez, M. (1998), *“Historia del ajedrez”*, Buenos Aires, Editorial Planeta. Páginas de historia del ajedrez en Internet. Semanario digital “Nuestro cículo”
16 bis	Edición de film “Harry Potter y la piedra filosofal”, (Columbus, 2001). Artículo “El apuro de Harry Potter”, de Fernando Pedró. En internet: http://www.metajedrez.com.ar/harrypotter.htm

5º año

EDUCACION PRIMARIA

5º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

El alumno de quinto grado.

Veamos algunas características generales del alumno de quinto grado:

Forma de jugar.
La gran mayoría de los alumnos ya tiene incorporados los conceptos más importantes del juego: sacar las piezas por el centro, relaciones simples de ataque y defensa y formas básicas de hacer jaque mate. La diferencia se verá en aquellos alumnos que, más motivados, buscan el jaque mate de forma persistente. Por otra parte pueden reconocer y aprovechar clavadas, dobles, etc. El juego todavía es apresurado y poco estratégico (por lo menos de forma conciente) primando la táctica en la selección de jugadas. Sin embargo los alumnos más avanzados se suelen tomar más tiempo para jugar cuando saben que su rival también es un buen jugador, demostrando así, un mayor dominio sobre el uso del tiempo.

Actitudes.

- **Actitud frente al juego**: ya comienza a sentirse la pre-adolescencia. Los chicos y chicas comienzan lentamente a cambiar en muchos aspectos, lo cual puede traer algunos problemas al profesor si no ha trabajado bien la idea del porqué de la clase de ajedrez, el ambiente relajado de la misma y la relación docente-alumno forjada en años.
- **Independencia y organización**: ya en ambos ítems los alumnos trabajan sin problemas.

Objetivos de 5º año.

Bloque 1.
Ya todos los contenidos de este bloque han sido tratados.

Bloque 2.
La práctica: se repite el esquema del año anterior.
La táctica: se sigue trabajando pero un poco menos que el año pasado.
La estrategia: se continúa con ejercicios de evaluar posiciones. Ya debería notarse un mayor dominio de los alumnos de los ítems analizados.

Bloque 3.
Este año se trabajará en una clase la historia del ajedrez desde que llega a Europa hasta nuestros días. Con una fotocopia (con breves biografías) se comentarán los jugadores más importantes agregando anécdotas personales de los mismos o datos sobre los aportes de cada uno al juego. También se verá un video editado de la película “Buscando a Bobby Fischer”.
Se agregará el ajedrez progresivo como una variante del juego.

Bloque 4.
Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

Bloque 5
Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.

Nota a los padres.

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 5º año puede ser la siguiente:

SEÑORES PADRES: El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales **(como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria)** que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.
En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

El objetivo del año será lograr que los alumnos mejoren la estrategia y la táctica de su juego.

Los contenidos principales a trabajar son:

- La eliminación de la defensa.
- El desvío.
- Las estructuras de peones.
- La historia del ajedrez: jugadores importantes.
- El ajedrez progresivo.

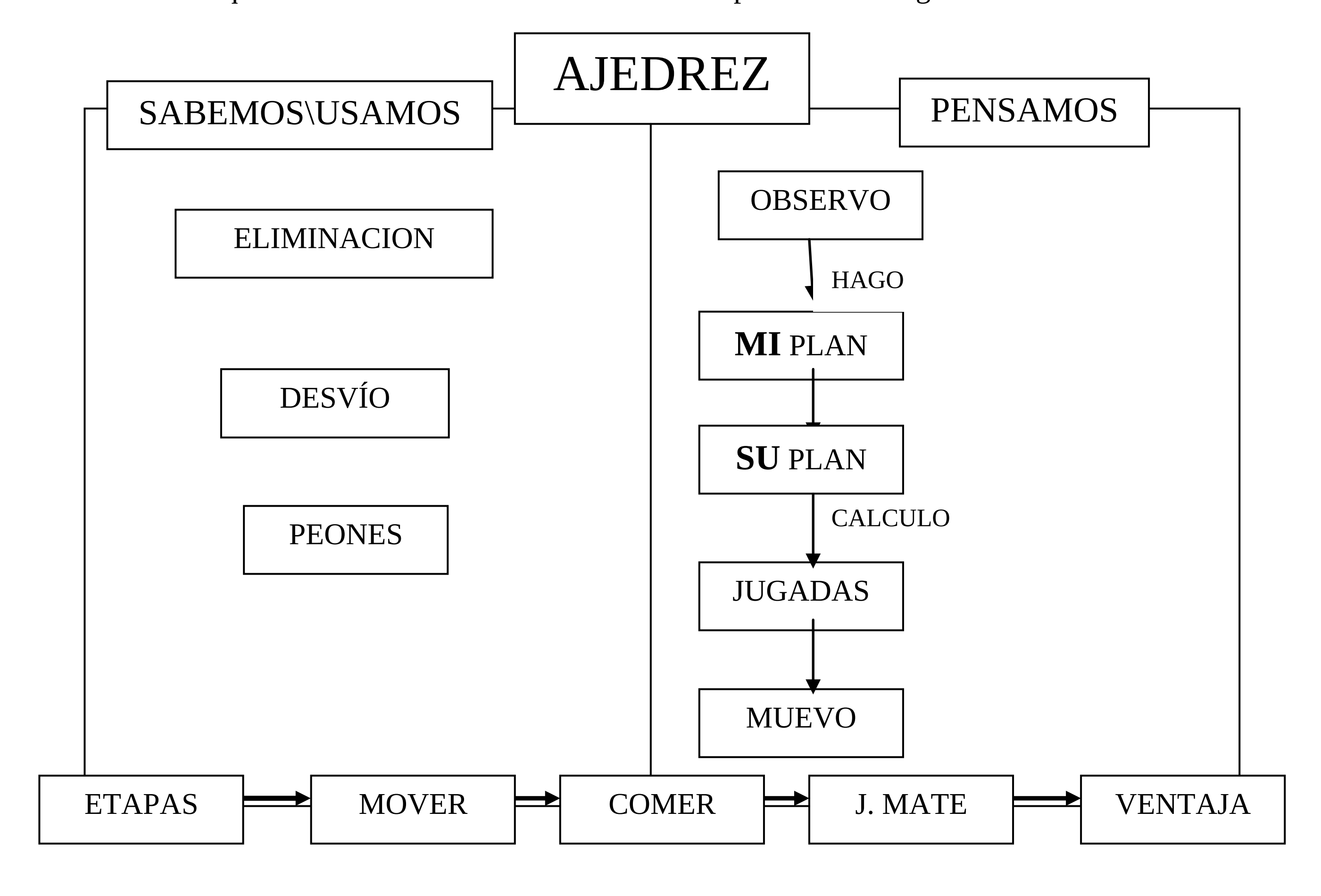
Cada alumno debe:

- Traer un juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Tener una sección en la carpeta con la carátula de ajedrez.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

La cartelera.
El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



Al comenzar el año destacaremos lo puesto en la sección PENSAMOS, trabajando la importancia de hacer un plan y calcular correctamente las jugadas.

También insistiremos con las etapas, comentando que ya muchos juegan a dar jaque mate y que aquel que juega a comer está en desventaja. Sin embargo los niveles seguirán conviviendo en el grupo. Ningún alumno juega a obtener una pequeña ventaja para ganar el partido. O juegan a dar jaque mate o a comer todo y hacer los mates básicos.

Este año pondremos el acento en la importancia de hacer un plan propio pero también de pensar cuál puede ser el plan de mi rival. Sin embargo suele costar aún mucho que los alumnos se pongan en el lugar del oponente. De todos modos la idea es que la inquietud empiece a ser tenida en cuenta por los alumnos, aunque no lleguen a hacerlo de manera conciente. Será necesario insistir oralmente en esto cada vez que jueguen.

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

5º AÑO

CLASE Nº	TEMA		
1	PRESENTACION DE LA MATERIA		
2	PARTIDA EN MURAL		
3	PRACTICA LIBRE		
4	REPASO DE CONCEPTOS		
5	PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES		
6	ELIMINACION DE LA DEFENSA. DESVÍO		
7	TORNEO		
8	ESTRUCTURAS DE PEONES		
9	TORNEO		
10	HISTORIA DEL AJEDREZ		
11	TORNEO		
12	EVALUACION DE POSICIONES		
13	TORNEO		
14	PARTIDAS MODELO		
15	TORNEO		
16	TORNEO	16 BIS	PROYECCION DE VIDEO
17	AJEDREZ PROGRESIVO		
18	TORNEO		
19	POSICIONES DEL TORNEO.		
20	REPASO DE LO APRENDIDO. CIERRE DEL AÑO.		

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	
ACTIVIDAD	Charla presentación.

Antes de la clase recomendamos armar el afiche (sección PENSAMOS y ETAPAS). La otra sección se completará a lo largo del periodo de clases.
Al ser la primera clase el docente presentará la materia.
Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:

- La **conducta** necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada.
- **Objetivos del juego**: tratar cada año de profundizar un poco en la comprensión de los beneficios que están enunciados en la nota a los padres.
- **Inclusión de todos los alumnos**: reconociendo el esfuerzo de aquellos a quienes la actividad no entusiasma y poniendo el profesor un compromiso en intentar motivarlos, así como es necesario de parte de estos alumnos su esfuerzo para lograr que los beneficios planteados puedan desarrollarse en ellos.
- Se pedirá a los alumnos que sean **abiertos en las clases**: no sólo se buscará jugar sino también abarcar otros aspectos del juego (cuentos, historia, humor) y para ello hay que estar abierto a las nuevas actividades propuestas. Siempre es bueno reflexionar sobre el valorar el esfuerzo del docente que prepara nuevas cosas para que ellos aprendan.
- El **cumplimiento con el material**: traer todas las clases el juego y el apartado en la carpeta con la carátula de ajedrez.
- A los alumnos nuevos se les animará en el aprendizaje y que no se sientan incómodos ya que muchas veces alumnos nuevos con entusiasmo superan rápidamente a otros que llevan más tiempo en la actividad.
- Se repasarán también los torneos u otras actividades especiales que vayan a realizarse en el periodo que comienza.

Se continuará la clase repartiendo a los alumnos una **fotocopia con los chistes seleccionados de Mafalda**. Luego de que los alumnos la lean se comentará con ellos ya que son chistes que la mayoría no logra entender en su plenitud pero cuando se comentan logran comprenderlos mejor (aunque la explicación de un chiste carezca de gracia). También se puede entregar alguna actividad corta recreativa (por ejemplo: crucigrama, ver bibliografía).

CARPETA

Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.

CARTELERA

Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado “PENSAMOS”.

CLASE Nº	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

Manteniendo las consignas presentadas en los años anteriores (permitir la participación para “ver” las actitudes de todos, colaborar con los más flojos, “equilibrar” un poco el partido si hace falta, etc.) se realizará una partida en el mural.

La misma le sirve al docente como diagnóstico del grupo e individual. Realmente con una movida los alumnos nos suelen mostrar en qué están pensando (en comer, en dar jaque mate), si ven todo el tablero, si tienen en cuenta la movida del oponente, etc.

CLASE Nº	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.
- En caso de poseer relojes se pueden utilizar en este clase.

CLASE Nº	4	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				REPASO

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	Mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Centraremos el repaso en las cosas aprendidas el año anterior. Como siempre preguntaremos qué se acuerdan, pediremos que expliquen los conceptos y que den ejemplos en el mural.

Los temas fueron:

- El doble.
- La clavada.
- El descubierto.
- Columnas y filas.
- Historia del ajedrez

Los ejemplos serán sencillos para recordar el tema.

De ser necesario recomendamos repasar rápidamente algunos conceptos de años anteriores que el docente considere útil para los alumnos más flojos: el mate pastor, el peón al paso, las fases de la partida y los mates básicos.

Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">5</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica libre sin caballos y sin alfiles.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.
Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.
Se puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.</td></tr>
</table>

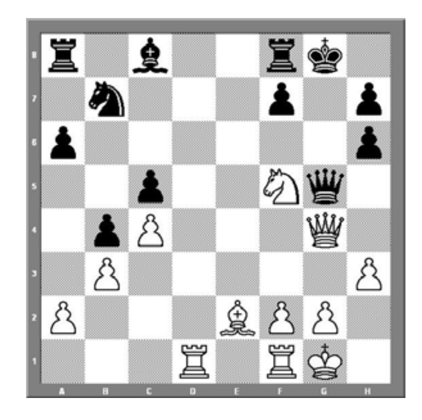
CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender, identificar y utilizar la eliminación de la defensa. Comprender, identificar y utilizar el desvío.
CONTENIDO	La eliminación de la defensa. El desvío.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

En esta clase trabajaremos dos temas tácticos. Debido a su simplicidad y parecido y a que los alumnos ya deberían estar "aceitados" en el trabajo de ejercicios en el mural no debería haber problemas para realizar la actividad.

El primer caso será la eliminación de la defensa.

Utilizando las mismas estrategias que el año anterior se debería llegar a la solución correcta:



Hacer notar que las blancas parecen estar en problemas debido al caballo clavado (en forma relativa). Sin embargo en el ajedrez nunca hay que dejarse llevar por la primera impresión.

Juegan blancas.

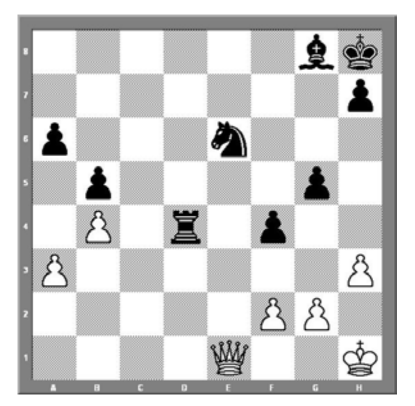
1. Cxh6+ Rh8 o Rg7

2. Dxg5

Luego de que los alumnos lleguen a la solución analizaremos el concepto "eliminación de la defensa" que como su nombre lo indica quiere decir que debemos capturar una pieza que defiende a otra, para que la misma pueda ser capturada sin problemas.

Relacionaremos el concepto como par de clavadas, dobles, etc. Y su subordinación al de táctica y estrategia.

Seguidamente daremos ejemplos simples y claros para fijar el concepto.



Luego pasaremos al siguiente ejercicio.

En este caso el tema es el desvío, que consiste en hacer que una pieza que protege a otra se vea obligada a moverse dejando de cumplir esta función.

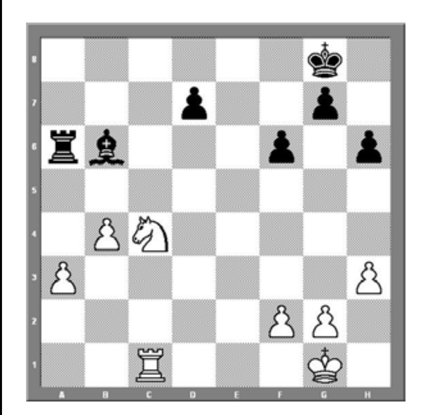
La variante ganadora de puntos es:

1. De5+ Cg7

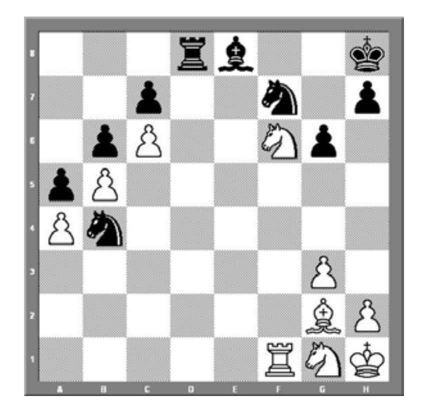
2. Dxd4

Luego se relacionará el concepto con los anteriores (creando una pequeña red de conceptos). También se podrán dar ejemplos sencillos para aclarar el concepto.

Antes de pasar a la carpeta podemos hacer uno o dos ejercicios más (según el tiempo) donde los alumnos deberán responder cuál de los dos temas es el utilizado en cada caso.



Ejemplo de desvío.
Las blancas ganan puntos jugando:
1. b5 Ta7 (por ejemplo)
2. Cxb6



Ejemplo de eliminación de la defensa. Las blancas mueven:
1. Cxe8 Txe8
2. Txf7

CARPETA

La eliminación de la defensa

Consiste en eliminar (capturar) una pieza que defiende un objetivo. Esto me permite lograr mayor ventaja material o dar jaque mate.

El desvío

En el desvío se obliga mediante una amenaza (no se elimina) a una pieza clave a dejar de custodiar una casilla o una pieza.

CARTELERA

Se agregarán en la cartelera en la sección SABEMOS los carteles: “ELIMINACION” y “DESVÍO”

CLASE Nº	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase comenzaremos el torneo interno. Al ser ahora una actividad de medio año disponemos de menos clases para trabajar. De las 20 sólo 6 se presentarán como torneo. Considerando que los alumnos pueden jugar 2 partidas (algunos tres y otros solo una) por clase en promedio, debemos organizar un torneo más bien corto.

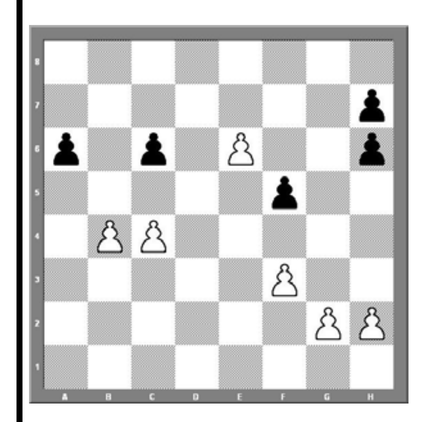
En este caso recurrimos a un **torneo por categorías**. Ubicaremos en una zona (llamada “A”) a los primeros, por ejemplo 7, de cada zona del año pasado. En la otra zona (llamada “B”) al resto de los jugadores. Esto hará que las dos zonas tengan un nivel parejo. Así muchos chicos que antes ganaban muy poco comiencen a ganar más partidas. También el campeón de la “B” seguramente será un alumno que nunca ganó antes un torneo. Esto motivará a los más flojos que se ven con más posibilidades de ganar. Por otro lado el campeón de la “A” lo será luego de partidas reñidas en su mayoría.

Luego de repasadas rápidamente las reglas del mismo el docente pondrá a los alumnos a jugar.

CLASE Nº	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre Comprender e identificar las diferentes estructuras de peones. Valorar las ventajas y las desventajas de las diferentes formaciones de peones.
CONTENIDO	Estructuras de peones.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural.

Se presentará a los alumnos la siguiente posición en el mural.



Se les pedirá que den sus ideas sobre las diferentes estructuras de peones que ven. A medida que los alumnos las detallen el profesor acotará los diferentes nombres que reciben y sus características a favor y en contra:

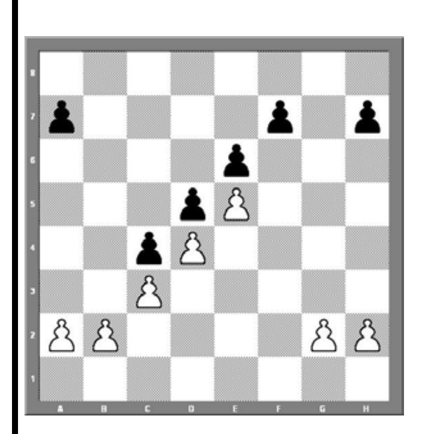
- Peones doblados (h6 y h7).
- Peón pasado (e6).
- Peón aislado (a6, c6 y f5).
- Peones colgantes (b4 y c4).

También se definirán los conceptos:

- Islas de peones (cuantas menos tenga un bando, mejor).
- Peón retrasado (dar ejemplo en mural).

Luego se les preguntará a los alumnos qué influencias pueden tener en el juego (positivas y negativas) así como su interacción con las piezas. Ejemplo: un peón pasado debe ser apoyado por detrás con las piezas mayores. Un peón doblado buscará desdoblarse mediante el cambio de piezas, etc.

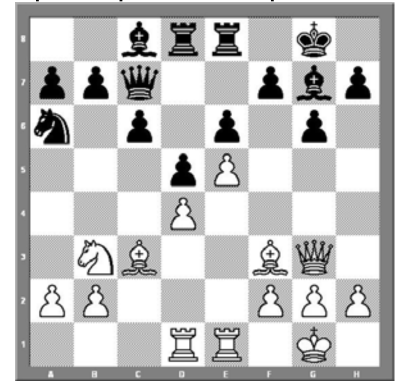
Luego se expondrá la siguiente posición:



Se realizará el mismo proceso de análisis trabajando sobre el concepto de cadenas de peones (dificultad para moverse por parte de algunas piezas, alfil bueno-alfil malo, caballo vs. Alfil, etc.).

Recordando la famosa frase de Philidor (de quien se hablará unas clases más tarde) “los peones son el alma del ajedrez, se busca que los alumnos comprendan su importancia en el juego y sobre todo las consecuencias que traen sus avances.

Para ilustrar esta frase que a los alumnos les parecerá exagerada daremos un ejemplo un tanto simplista pero claro para nuestro objetivo.



Armaremos esta posición en el mural. Luego sacaremos un caballo de cada bando (6 puntos). Como se ve la posición no cambia mucho. Podemos hacer lo mismo con los alfiles (otra vez 6 puntos) y tampoco la situación cambia sustancialmente.
Sin embargo si sacamos los 4 peones centrales: d4-e5 de las blancas y d5-e6 de las negras (en total solo 4 puntos) veremos que la posición se modifica notoriamente: las torres tienen un gran radio de acción, los alfiles diagonales libres y las damas se amenazan en la lejanía. Esto demuestra que los peones son fundamentales para que las piezas tengan mayor o menor movilidad.

Luego se pedirá a los alumnos que pasen y reconozcan diferentes ejemplos de estructuras armadas por el profesor. Finalmente armaran estructuras a pedido del profesor y cuál podría ser la ubicación de las otras piezas para aprovecharlas

CARPETA

(en el caso que el trabajo previo haya consumido mucho tiempo se podrá completar el trabajo en la carpeta en la próxima clase)

Los peones

Isla de peones: puede estar formada por un peón o varios unidos. No es bueno tener muchas islas de peones.
Peón aislado: peón solitario que no tiene otros que lo defiendan. Es fácil de atacar.
Peones doblados: aquellos dos peones del mismo bando que están uno delante del otro. Tienen problemas para avanzar.
Peón pasado: peón que no tiene delante suyo ningún peón contrario. Tiene posibilidades de coronar.
Cadena de peones: bloque de por lo menos dos peones unidos, enfrentados y bloqueados por peones rivales. Limitan a las piezas.
Peón retrasado: el último peón de una cadena de peones.
Peones colgantes: es la pareja de peones unidos uno al lado del otro en la misma fila.

CLASE Nº	9	**BLOQUE**		**TIPO DE CLASE**
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**



Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de utilizar algunas de las tácticas aprendidas en estos años.**
- **Pedir que presenten atención a la estructura de peones.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">10</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>3</td><td>EL MUNDO DEL AJEDREZ</td><td>APRENDIZAJE</td></tr>
</table>

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	Jugadores más importantes.
MATERIAL	Mapamundi.
ACTIVIDAD	Explicación histórica.

Se entregará a los alumnos una fotocopia (ver anexo) con la línea histórica general del ajedrez y una muy breve biografía de los jugadores más importantes.
Se les dará un tiempo para que la lean en forma silenciosa.

En primer lugar refrescaremos lo aprendido el año pasado sobre el origen del juego del ajedrez. También el "camino" que realizó desde la India hasta nuestros días: cambiando piezas y movimientos.
Luego el profesor comenzará a comentar lo que aparece en la fotocopia. Hay muchas cosas para notar y hacer el relato interesante:

- La aparición de una anotación que hizo posible dejar de anotar las jugadas a la antigua (dar algún ejemplo).
- La característica de juego para las clases altas.
- El nivel de genialidad de los grandes jugadores (por ejemplo Morphy se recibió de abogado a los 19 años, Fischer tenía el coeficiente intelectual de Einstein, etc.).
- La costumbre de reunirse a jugar en Cafés (como el de La Regence en París) ya que no existían clubes como en la actualidad.
- La personalidad "vivaz" de Capablanca.
- Las locuras de Fischer al momento de jugar un torneo.
- Philidor (músico reconocido) y su famosa frase ya explicada "Los peones son el alma del ajedrez".
- Etc.

En el mapamundi se irán señalando los países de los cuales eran originarios los jugadores mencionados. Siempre es bueno contar anécdotas que hagan el relato entretenido. Es bueno mencionar que de por si, considerando personajes y estilos y aportes al juego de cada uno de los grandes jugadores, se puede decir que la historia del ajedrez es interesante.

Finalmente se comentará sobre los mejores jugadores de la actualidad.

Los alumnos pegan la fotocopia en la carpeta.

CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.**
- **Pedir que presenten atención a la estructura de peones.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

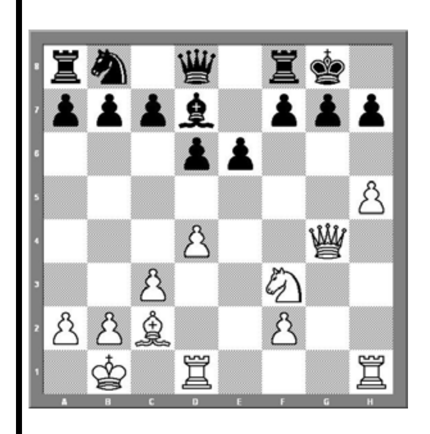
CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
CONTENIDO	La estrategia. La táctica.
MATERIAL	Trabajo en el mural.
ACTIVIDAD	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

Volveremos al trabajo sobre posiciones donde lo importante será el buen análisis de la misma, la elaboración de un plan acorde y la propuesta de jugadas posibles.
Recordaremos a los alumnos (haciendo el cuadro en el pizarrón) los ítmes que deben tener en cuenta asi como sus características.

Presentaremos nuevamente una posición de medio juego y otra de final.

Primera posición a analizar.



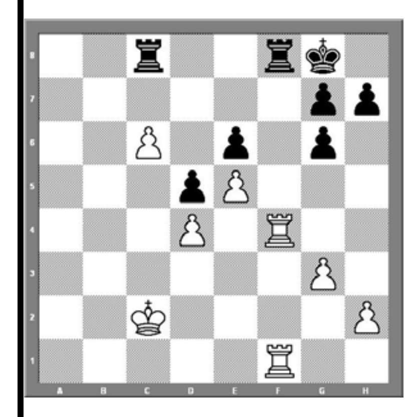
	B	N
MATERIAL	31	33
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

En este caso el negro lleva una pequeña ventaja material. Sin embargo, si bien su rey está enrocado, se encuentra sometido a la amenaza de las piezas enemigas. A las negras les falta desarrollo y dominio de espacio.

El docente puede elegir entre preguntar a los alumnos para que respondan oralmente (desde el banco), permitir el trabajo en parejas, o hacer pasar a un alumno para que analice un ítem elegido por el profesor.

Los alumnos darán, luego del análisis, jugadas de ataque para el blanco (por ejemplo: Tdg1, h6, Cg5, etc.) y de defensa para el negro (por ejemplo: f5, e5, Cc6, De7, etc.)
A los alumnos suele costarle más proponer jugadas defensivas correctas que de ataque.

En este caso de final la posición está materialmente igualada, pero el análisis debe enfocarse en el dominio de una columna abierta con las torres y la ventaja de un peón pasado (aprendido en la clase de estructuras de peones) por parte de las blancas. A diferencia de posiciones de medio juego aquí buscamos una definición más clara y forzada. El rey en el final es mejor centralizado, esto se puede tener en cuenta ya que el negro no llega a detener el peón de “c”.



	B	N
MATERIAL	15	15
REYES	+	-
ESPACIO	+	-
MOVILIDAD	+	-

El plan es simplificar las torres y coronar el peón libre.

Se propondrá buscar la variante ganadora para el blanco:
1. Txf8+ Txf8 (forzada) 2. Txf8+ Rxf8 3. c7 Re7 4. c8=D ganando.

CLASE Nº	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.**
- **Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

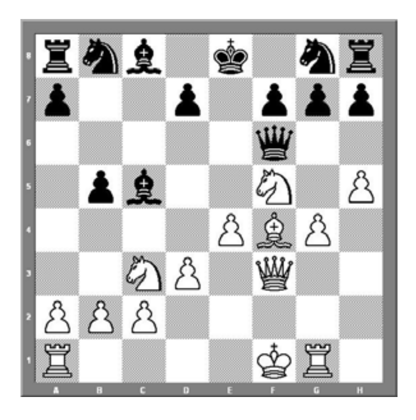
Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	Partidas famosas.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Reproducción de definición de partidas.

En esta clase que podremos llamar **"Definiendo con los campeones"** presentaremos tres culminaciones de partidas de forma brillante. Durante el análisis de las posiciones debemos permitir la participación de los alumnos, por ejemplo evaluando las posiciones, sugiriendo planes y dando jugadas. De todos modos, considerando que ya se hizo una clase de evaluación de posiciones la idea es centrar esta clase en "disfrutar" las definiciones más que volverlas un objetivo de análisis profundo.
Armaremos en el mural la posición algunas jugadas antes de la definición. Luego de analizar con los alumnos lo que ocurre o puede ocurrir, se mostrará cómo continuó la partida hasta llegar al jaque mate. La idea no es centrar la atención en las "dos últimas jugadas" sino también en el proceso que lleva a ellas.

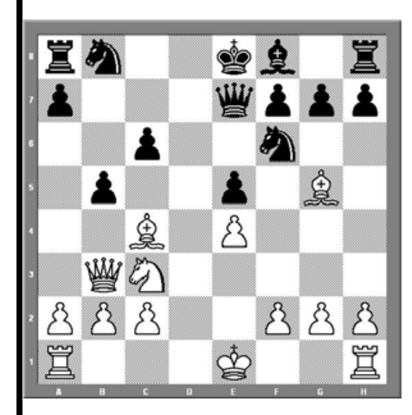
En el primer caso presentaremos con bombos y platillos la definición de la inmortal de Andersen. Comentar sobre el extraño comienzo del partido de la negras con la prematura salida de la dama que "devoró" movimientos a costa del desarrollo de las otras piezas.
En esta posición el blanco tiene desventaja material pero un desarrollo de piezas muy superior, lo que le permite entrar en una serie de sacrificios fruto de una imaginación desbordante como la de Andersen. Con negras juega Kieseritzky.



17. Cd5 Dxb2
18. Ad6 Dxa1+
19. Re2 Axg1
20. e5 Ca6
21. Cxg7+ Rd8
22. Df6+ Cxf6
23. Ae7++

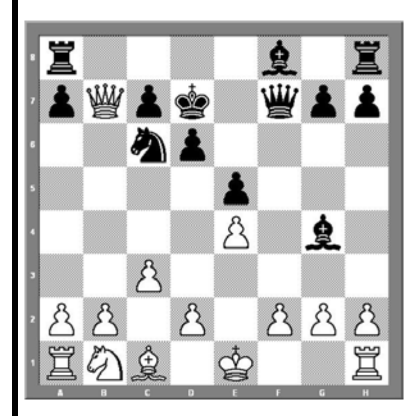
Remarcar la situación material y la belleza del jaque mate con las tres piezas de que el blanco dispone en el tablero.

El segundo caso pertenece a una partida de Morphy.



Morphy Conde de Isouard
10. Cxb5! cxb5
11. Axb5+ Cbd7
12. 0-0-0 Td8
13. Txd7! Txd7
14. Td1 De6
15. Axd7+ Cxd7
16. Db8+! Cxb8
17. Td8++

El último caso es una partida de Alekhine.



Rodzynski Alekhine
Jugada después de 9……Rd7!
10. Dxa8 Dc4
11. f3 Axf3!
12. gxf3 Cd4!
13. d3 Dxd3
14. cxd4 Ae7!
15. Dxh8 Ah4++

Con estas posiciones les daremos a los alumnos una idea sobre cómo jugaban los campeones.

CLASE Nº	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.**
- **Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.
- **Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.**
- **Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.**
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre: Conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el ajedrez. Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	Cine y ajedrez.
MATERIAL	Video. Tablero mural.
ACTIVIDAD	Proyección de video. Seguimiento de la partida en el tablero mural.

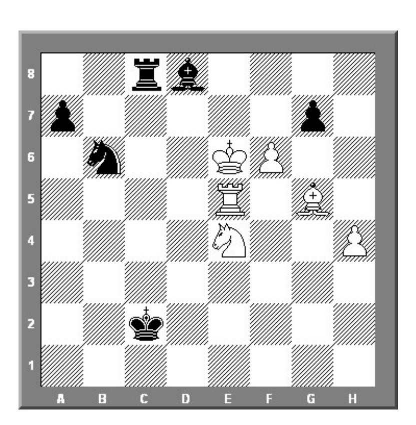
Se proyectará una edición de la película “Jaque a la inocencia” o “Buscando a Bobby Fischer” (45 minutos). Este film puede ser pedido en video clubes, aunque tal vez cueste conseguirlo en castellano.

El film está relacionado con el tema visto de historia del ajedrez ya que muestra escenas sobre la vida de Bobby Fischer y lo tiene como un eje del mismo.

Entre las cosas que podemos destacar también de la película tenemos:

- La contraposición entre el jugador “de café” (o de plaza en este caso) y el de “torneos”.
- El clima en las partidas amistosas que se juegan en la plaza (donde se le habla al rival, por ejemplo, para desconcentrarlo).
- Lo perjudicial del exceso de presión a los niños en momentos de torneo.
- Las clases que da el profesor donde se pueden ver conceptos aprendidos como estructuras de peones.
- El aspecto místico que se le da a la figura de Bobby Fischer.
- Etc.

Como siempre el profesor debe estar atento a el interés de los alumnos pudiendo acelerar las partes que “aburren”. Si es posible, podrá tener armada en el mural la posición final de la partida por el campeonato pudiéndose mostrar la secuencia.



POSICION FINAL DE PARTIDA:

Blancas	Negras
1. gxf6	Cxf6
2. Tc6+	Rf7 (probablemente)
3. Txf6+	Axf6
4. Axf6	Rxf6
5. Cd7+	Rf5
6. Cxe5	Rxe5
7. a5	h5

Secuencia de coronación de peones hasta dar jaque y comer la reina negra de h8.

CLASE Nº	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer diferentes variantes del juego de ajedrez.
CONTENIDO	El ajedrez progresivo.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Explicación del juego. Práctica en tableros.

En esta clase se enseñará a jugar ajedrez progresivo.

Las reglas del mismo son:

- Cada jugador realiza un movimiento más que los realizados por su oponente. Así, cuando el blanco comienza moviendo una jugada, el negro responde moviendo dos veces, luego el blanco tres veces seguidas y así sucesivamente.
- El juego termina con el jaque mate.
- Una secuencia de jugadas se "corta" al realizar un jaque. Por ejemplo: si tengo 6 movimientos y en la jugada 3 hice jaque, le toca a mi oponente que tiene 7 movidas. Por esto no es aconsejable hacer jaque antes de la última jugada.

El punto positivo del juego es que permite planificar varias jugadas sin que el oponente pueda evitar la concreción del mismo.

A los chicos les "gustará" que no tienen que preocuparse por qué hará el oponente.

Antes de ponerlos a jugar podemos recordar el cometodo y sugerir que jueguen un partido de cada "variante" con el mismo rival, para luego cambiar de compañero.

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Última clase de torneo. El docente ya debe haber realizado las partidas definitorias del mismo teniendo la actividad casi definida.

Los motivará aclarando que es la última oportunidad de sumar puntos para las posiciones finales.



<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">19</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>ORGANIZATIVA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Charla final del torneo interno. Partidas finales.</td></tr>
<tr><td colspan="5">En esta clase daremos las posiciones del torneo destacando los desempeños tanto en la categoría “A” como en la “B”.

Luego los alumnos podrán realizar práctica libre.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">CLASE Nº</td><td>20</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="5">Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="5">Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.</td></tr>
</table>

En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.

- La eliminación de la defensa.
- El desvío.
- Las estructuras de peones.
- La historia del ajedrez.
- El ajedrez progresivo.

Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.

El docente dará su opinión sobre cómo ha trabajado el grupo y podrá indicar logros y cosas a mejorar.



INCLUYE

- **LINEA HISTORICA DEL AJEDREZ MUNDIAL CON JUGADORES MAS DESTACADOS.**
  Realizar una fotocopia para cada alumno.

- **CUADERNILLO RESUMEN QUINTO AÑO.**

El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en sexto año. Se recomienda su lectura con un adulto en casa. Luego el docente con los repasos de comienzo del año ayudará al alumno a evacuar sus dudas. Obviamente el cuadernillo no reemplaza lo trabajado en el año, sirve como guía para que el alumno nuevo no esté tan “perdido” en la materia.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

HISTORIA DEL AJEDREZ



PERIODO ANTIGUO (INICIO – AÑO 1600)	PERIODO MODERNO (AÑO 1600 – ACTUALIDAD)

JUGADORES MAS IMPORTANTES DE LA HISTORIA

Ruy López de Segura: sacerdote español que fue considerado el mejor del mundo luego de vencer al italiano Leonardo en Roma en 1560. Una de las aperturas más conocidas lleva su nombre.

Gioachino Greco: (1600-1634) fuerte y agresivo jugador italiano considerado el mejor en su época.

Francois Philidor: francés (1726-1795). Reconocido jugador quien fue el primero en destacar la importancia del peón en el juego: "el peón es el alma del ajedrez". Era un músico notable en su época.

Adolf Anderssen: alemán (1818-1879). Jugador brillante que nos legó la famosa partida llamada "La inmortal". Fue el mejor del mundo entre 1851-1858. Perdió con Morphy y recuperó el cetro entre 1862-1866.

Paul Morphy: estadounidense (1837-1884). Jugador con un estilo agresivo típico de la época romántica, fue el primero en comprender la importancia de preparar los ataques antes de realizarlos. Venció a los mejores de su época en 1858 siendo entonces el mejor hasta 1862.

Howard Staunton: inglés (1810-1874) Importante jugador de la época que contribuyó a unificar el tipo piezas que se utiliza actualmente y que recibe su nombre.

Wilhelm Steinitz: Checoslovaco (1836-1900). Sentó las primeras bases de un juego científico contra el espíritu combativo de la época. Fue el primer campeón mundial reconocido antes de la FIDE entre 1866 y 1894.

Emanuel Lasker: alemán (1868-1941). Le aportó al juego un carácter más psicológico buscando, muchas veces, hacer jugadas que incomoden al rival. Fue campeón mundial entre 1894 y 1921.

José Raúl Capablanca: cubano (1888-1942). Poseía un estilo sólido y sencillo. Rara vez perdía una partida. Le ganó a Lasker en 1921 y perdió el título en 1927 en Buenos Aires!!!

Alexander Alekhine: Ruso-francés (1892-1946). Marca el comienzo de los rusos al frente del ajedrez mundial. Era un jugador muy combativo. Tenía una personalidad muy extraña fuera del tablero. Murió dejando el título vacante que ganaría el también ruso Mikhail Botvinnik. Campeón mundial entre 1927-1935 y entre 1937-1946.

"Bobby" Fischer: estadounidense (1943-2008). Jugador polémico dueño de un estilo brillante. Derrotó a grandes jugadores hasta llegar a ser campeón mundial en 1971. Se retiró en 1975 no queriendo defender su cetro frente a Karpov. Desde entonces ha aparecido y desaparecido haciendo de su vida una leyenda. Creó el Random ajedrez.

Anatoli Karpov: nació en Rusia en 1951. Logró el título al no presentarse Fischer. Jugador sólido se mantuvo hasta 1985 cuando perdió con Gari Kasparov.

Gari Kasparov: Nació en 1963 en Bakú (Rusia). En 1985 se consegró campeón del mundo derrotando a Karpov. Es un jugador agresivo y arrollador en su estilo. Supo buscar nuevos caminos para el juego como sus enfrentamientos con las computadoras de IBM (Deep Blue). Actualmente acaba de decidir su retiro de la práctica de torneo para dedicarse a la política.

AJEDREZ

CUADERNILLO RESUMEN
5º AÑO
DE LA EDUCACION PRIMARIA

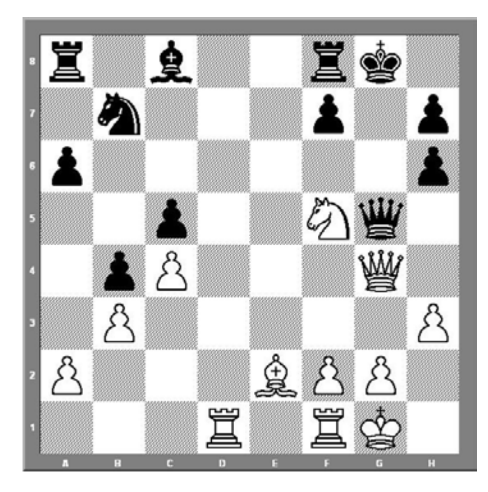
CONTENIDOS:

- LA ELIMINACION DE LA DEFENSA.
- EL DESVIO.
- ESTRUCTURAS DE PEONES.
- HISTORIA DEL JUEGO.
- EJERCICIOS.



ELIMINACION DE LA DEFENSA

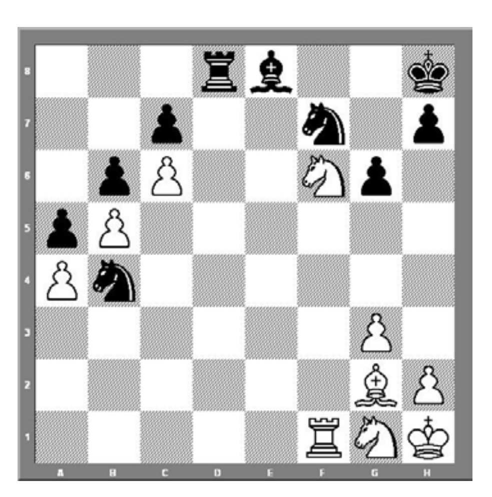
Consiste en eliminar (capturar) una pieza que defiende un objetivo. Esto permite lograr mayor ventaja material o dar jaque mate.



En este caso el blanco juega

1. **Cxh6+**

Con esta jugada elimina la defensa de la dama negra. El caballo no puede ser capturado ya que la dama negra está clavada (sino el rey quedaría en jaque con la dama blanca). Luego de mover las negras el rey, las blancas capturan la dama.



En el diagrama las blancas mueven

1. **Cxe8**

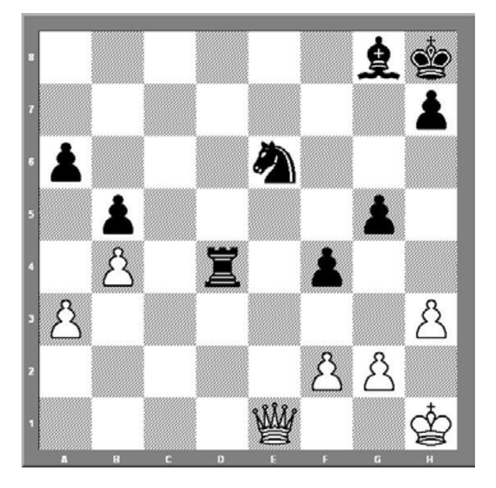
Con esta movida eliminan la defensa del caballo "f7". Luego de 1. ……. **Txe8** de las negras las blancas ganan una pieza con:

2. **Txf7**

VARIANTES DEL AJEDREZ: AVERIGUA EN INTERNET COMO SE JUEGA AL AJEDREZ **PROGRESIVO**.
Y….. ¡A JUGAR!

EL DESVIO

En el desvío se obliga mediante una amenaza (no se elimina) a una piezas clave a dejar de custodiar una casilla o una pieza

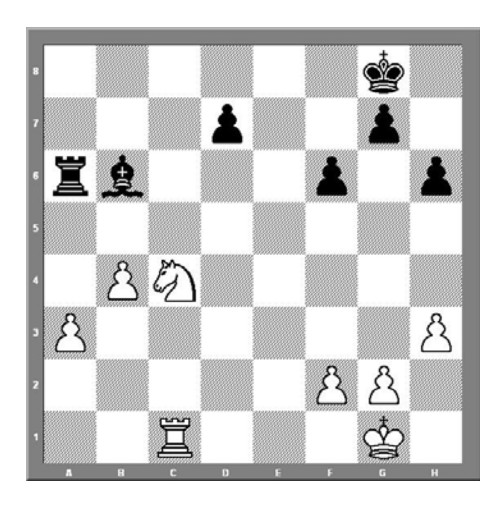


En este caso el blanco juega

2. **De5+**

Con esta jugada las blancas obligan al caballo a tapar el jaque desviándose de la defensa de la torre negra.
Luego de 1. ….. **Cg7** (obligada) las blancas ganan la torre con

3. **Dxd4**



En el diagrama las blancas mueven

3. **b5**

Amenazan la torre que debe desviarse de la defensa del alfil de b6. Luego de 1. …… **Ta7** las blancas juegan

4. **Cxb6**

Ganando una pieza.

ESTRUCTURAS DE PEONES

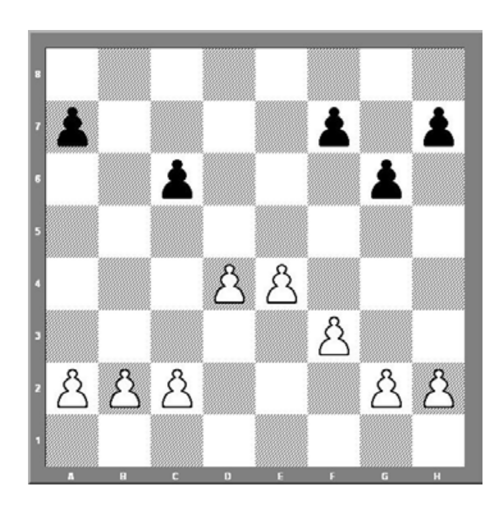
Hace muchos años cuando el gran jugador francés **Francois Philidor** (1726-1795) dijo su famosa frase **“los peones son el alma del ajedrez”** logró cambiar la opinión y la importancia de los soldaditos del juego.

Todo jugador debe cuidar que los peones mantengan una formación que los haga defendibles y que cooperen con las piezas.

En los diagramas siguientes solo veremos las diferentes estructuras de peones para que sean claras. Sin embargo su fortaleza o debilidad muchas veces dependerá de las piezas que haya en el tablero.

Las diferentes estructuras de peones son:

Isla de peones: puede estar formada por un peón o varios unidos. Generalmente no es bueno tener muchas islas de peones.

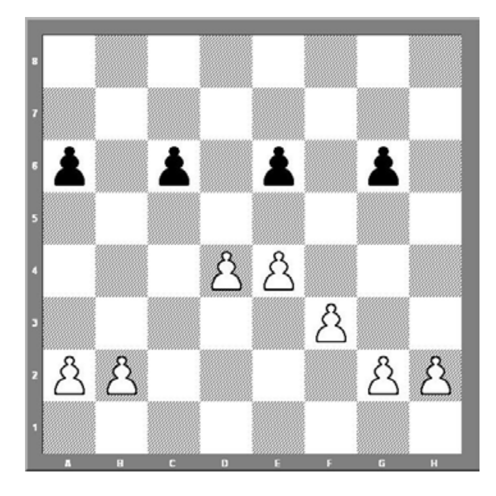


En el diagrama, el blanco tiene una sola isla de peones (no importa que algunos estén más avanzados y que otros no se hayan movido).

El negro tiene tres islas de peones. Esto los vuelve difíciles de defender.

continuación peones...

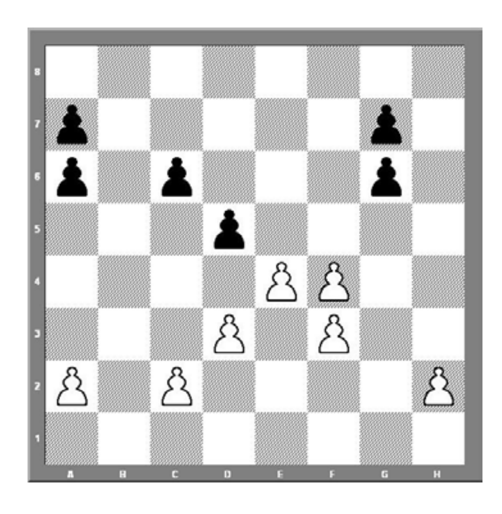
Peón aislado: peón que no tiene en las columnas de al lado ningún otro peón del mismo bando. Es fácil de atacar.



Las blancas tienen todos sus peones unidos en islas.

Todos los peones negros están aislados. Esto los hace muy fáciles de atacar. Son una debilidad evidente.

Peones doblados: aquellos dos peones del mismo bando que están uno delante del otro. Tienen problemas para avanzar.

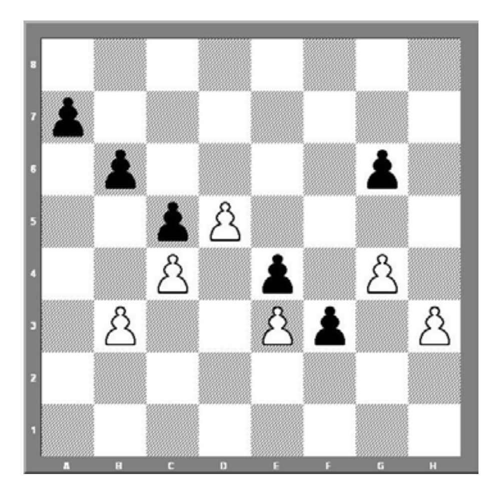


En este caso los peones **blancos** de f3 y f4 están doblados. Sin embargo por estar unidos a otros peones no son tan débiles. También ayudan en el dominio del centro.

Los peones **negros** de a7 y a6 están doblados, al igual que los de g7 y g6. Son una debilidad porque están aislados y no colaboran en el dominio del centro.

continuación peones...

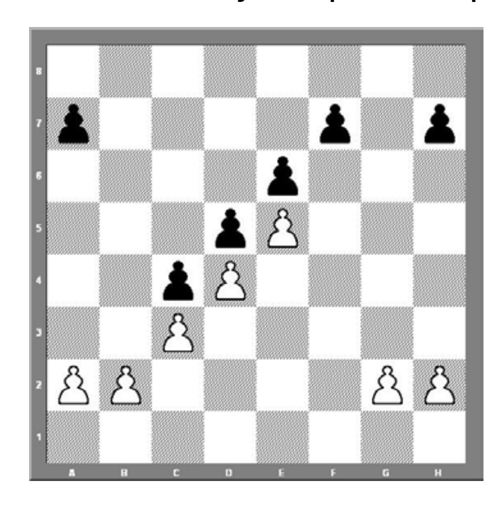
Peón pasado: peón que no tiene delante suyo ningún peón contrario. Tiene chances de coronar.



El **blanco** tiene el peón pasado de d5.

El peón pasado **negro** es el de f3.

Cadena de peones: bloque de por lo menos dos peones unidos, enfrentados y bloqueados por peones rivales. Limitan a las piezas.

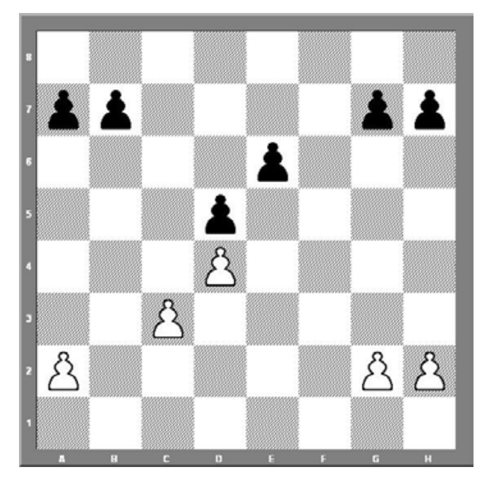


Se ha formado una cadena de peones: c3, d4 y e5 de las blancas con c4, d5 y e6 de las negras.

Esta estructura limita el movimiento de las piezas.

continuación y final.

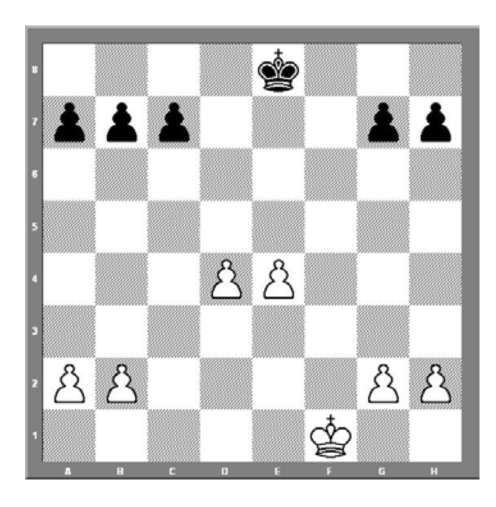
Peón retrasado: peón retrasado con respecto a sus compañeros y que carece de la defensa de otro peón.



Aquí el peón blanco de c3 está retrasado. También el negro de e6.

En estos casos el peón debe ser bloqueado (por ejemplo poner una torre adelante) y amenazado hasta lograr capturarlo.

Peones colgantes: es la pareja de peones unidos uno al lado del otro en la misma fila. No tienen otros peones que los defiendan.



Las blancas tienen una pareja de peones colgantes (d4 y e4).

Hay que tener cuidado al momento de avanzarlos ya que uno quedará retrasado y puede volverse una debilidad.

HISTORIA DEL AJEDREZ

A partir de que la práctica del ajedrez comenzó a expandirse por el mundo fueron apareciendo jugadores destacados que le dieron brillo al juego y lo llevaron a su más alto nivel.

Busca en internet información de los siguientes jugadores:

Francois Philidor.
Adolf Andersen.
Paul Morphy.
José Raúl Capablanca.
Bobby Fischer.
Gary Kasparov.
Responde: ¿Quién es el actual campeón mundial?

EJERCICIOS

JUEGAN BLANCAS Y HACEN JAQUE MATE EN DOS JUGADAS.

1. …..……   …………..

2. ………++

1. ………….   ………….

2. …..…….++

BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Quinto año de educación primaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Chistes de “Mafalda” (Quino), “Yo, Matías” (Sendra) y Rody. Crucigrama. J. Caramía y A. Moretti (2009), “Didáctica del ajedrez escolar”, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
10	Aguila, G. y Reides, M. (2006), *“Por los laberintos del ajedrez”*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor. Gómez, M. (1998), *“Historia del ajedrez”*, Buenos Aires, Editorial Planeta. Páginas de historia del ajedrez en Internet. Semanario digital “Nuestro cículo”
14	Grau, R. (1989), *“Tratado general de ajedrez: Tomo I”*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
16 BIS	Edición film “En busca de Bobby Fischer”, (Zaillian, 1993). USA.
17	Aguila, G. y Reides, M. (2006), *“Por los laberintos del ajedrez”*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.

6º año

EDUCACION PRIMARIA

6º AÑO DE LA EDUCACION PRIMARIA

El alumno de sexto grado.

Veamos algunas características generales del alumno de sexto grado:

Forma de jugar.
Las características de juego son similares a las del alumno de 5º grado. Tal vez con un poco más de tranquilidad al momento de jugar (dominio del tiempo).

Actitudes.
- **Actitud frente al juego**: como se dijo en el año anterior la pre-adolescencia se hace sentir cada vez más. En medio de toda la sobre-estimulación tecnológica, publicitaria y televisiva a la que están expuestos los alumnos, hacerlos jugar al ajedrez (sentados y tranquilos) parece un reto. Sin embargo, como se aclaró anteriormente, si el profesor ha llevado bien el trabajo en los años anteriores, el alumno trabaja sin mayores inconvenientes.
- **Independencia y organización**: ya en ambos ítems los alumnos trabajan sin problemas.

Objetivos de 6º año.

Bloque 1.
Ya todos los contenidos de este bloque han sido tratados. Se trabajará de todos modos otra vez con problemas de jaque mate.

Bloque 2.
La práctica: se repite el esquema del año anterior.
La táctica: se repite el esquema del año anterior.
La estrategia: se continúa con ejercicios de evaluar posiciones. Ya debería notarse un mayor dominio de los alumnos de los ítems analizados.

Bloque 3.
En historia del ajedrez se tratará el desarrollo del juego en nuestro país, logros y jugadores importantes.
En la clase de video se tratará el arte y el ajedrez con la proyección de diferentes juegos artesanales.
Se agregará el ajedrez pasapiezas como una nueva variante del juego.

Bloque 4.
Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

Bloque 5
Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.
Será bueno estar atentos a las actitudes que puedan surgir como resultado de los cambios madurativos explicados anteriormente. Si bien van más allá del juego pueden aparecer actitudes que deban ser tratadas por el docente.

Nota a los padres.

La nota para informar a los padres sobre el trabajo a realizar en 6º año puede ser la siguiente:

SEÑORES PADRES: El objetivo de la clase de AJEDREZ es mejorar el desarrollo, en los alumnos, de diferentes habilidades intelectuales **(como ser el razonamiento, la concentración, la elaboración de estrategias, la resolución de problemas y la memoria)** que le son útiles para lograr un rendimiento superior en todas las áreas escolares.
En el aspecto actitudinal buscamos que el alumno desarrolle la independencia, la confianza en sí mismo, el espíritu de superación, la aceptación de la derrota y la victoria y la disposición para jugar con todos.

El objetivo del año será lograr que los alumnos mejoren la estrategia y la táctica de su juego.

Los contenidos principales a trabajar son:

- La desclavada.
- La pieza mal ubicada.
- La historia del ajedrez argentino: logros y jugadores más importantes.
- El ajedrez pasapiezas.

Cada alumno debe:

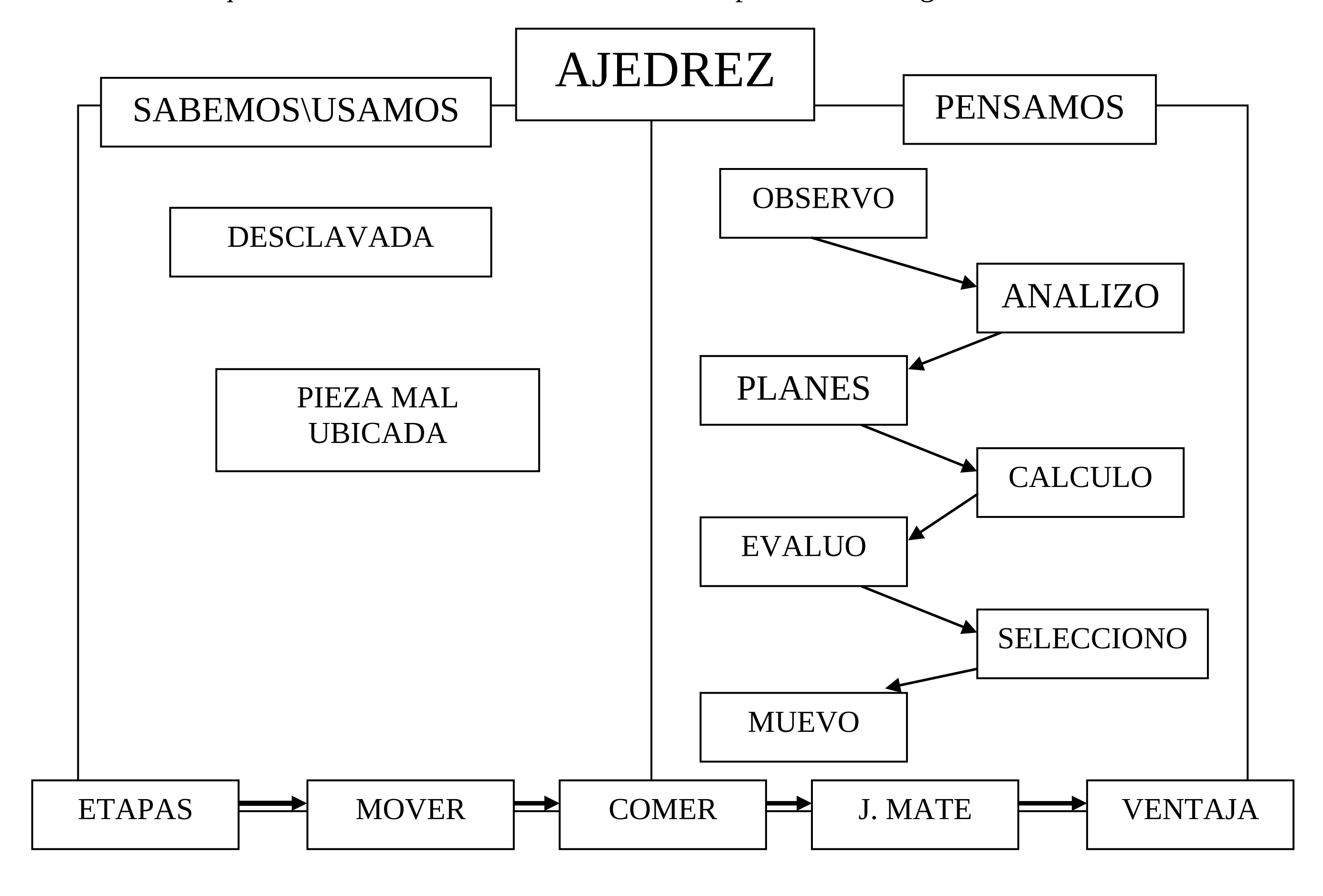
- Traer un juego de tamaño mediano con piezas y tablero rotulados.
- Tener una sección en la carpeta con la carátula de ajedrez.

Siempre es motivador aprender junto con su hijo/a el juego (si no saben) o jugar cada tanto, en casa, una partida.

¡MUCHAS GRACIAS!

La cartelera.

El afiche que buscamos tener armado al finalizar el periodo es el siguiente:



Al comenzar el año destacaremos lo puesto en la sección PENSAMOS. Este año, que será el último de la cartelera, lo dedicaremos al análisis del proceso de selección de jugadas enunciado en “El aprendizaje del ajedrez”. Cómo se llega del OBSERVO-PIENSO-MUEVO de primer grado a este proceso más complejo y efectivo. Detallar con los alumnos el significado, y lo que implica en el juego, de cada palabra.

También insistiremos con las etapas, comentando que ya muchos juegan a dar jaque mate y que el juego puede orientarse a obtener una ventaja que garantice la victoria sin mayores problemas.

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

6º AÑO

<table>
<tr><th>CLASE Nº</th><th colspan="3">TEMA</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="3">PRESENTACION DE LA MATERIA</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="3">PARTIDA EN MURAL</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="3">PRACTICA LIBRE</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="3">REPASO DE CONCEPTOS</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="3">PRACTICA SIN CABALLOS Y SIN ALFILES</td></tr>
<tr><td>6</td><td colspan="3">DESCLAVADA. PIEZA MAL UBICADA</td></tr>
<tr><td>7</td><td colspan="3">TORNEO</td></tr>
<tr><td>8</td><td colspan="3">PROBLEMAS DE JAQUE MATE</td></tr>
<tr><td>9</td><td colspan="3">TORNEO</td></tr>
<tr><td>10</td><td colspan="3">HISTORIA DEL AJEDREZ</td></tr>
<tr><td>11</td><td colspan="3">TORNEO</td></tr>
<tr><td>12</td><td colspan="3">EVALUACION DE POSICIONES</td></tr>
<tr><td>13</td><td colspan="3">TORNEO</td></tr>
<tr><td>14</td><td colspan="3">PARTIDAS MODELO</td></tr>
<tr><td>15</td><td colspan="3">TORNEO</td></tr>
<tr><td>16</td><td>TORNEO</td><td>16 BIS</td><td>PROYECCION DE VIDEO</td></tr>
<tr><td>17</td><td colspan="3">AJEDREZ PASAPIEZAS</td></tr>
<tr><td>18</td><td colspan="3">TORNEO</td></tr>
<tr><td>19</td><td colspan="3">POSICIONES DEL TORNEO</td></tr>
<tr><td>20</td><td colspan="3">REPASO DE LO APRENDIDO. CIERRE DEL AÑO.</td></tr>
</table>

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA

OBJETIVO	
CONTENIDO	
MATERIAL	
ACTIVIDAD	Charla presentación.

Antes de la clase recomendamos armar el afiche (sección PENSAMOS y ETAPAS). La otra sección se completará a lo largo del periodo de clases.
Al ser la primera clase el docente presentará la materia.
Se charlará con los alumnos sobre los siguientes puntos:

- La **conducta** necesaria para que la clase se desarrolle normalmente: poniendo el acento en que el ajedrez es un juego y para ello es necesario un clima acorde. Esto es: cierta libertad para manejarse pero respetando las pautas de respeto y conducta que no vuelvan la clase desordenada.
- **Objetivos del juego**: tratar cada año de profundizar un poco en la comprensión de los beneficios que están enunciados en la nota a los padres.
- **Inclusión de todos los alumnos**: reconociendo el esfuerzo de aquellos a quienes la actividad no entusiasma y poniendo el profesor un compromiso en intentar motivarlos, así como es necesario de parte de estos alumnos su esfuerzo para lograr que los beneficios planteados puedan desarrollarse en ellos.
- Se pedirá a los alumnos que sean **abiertos en las clases**: no sólo se buscará jugar sino también abarcar otros aspectos del juego (cuentos, historia, humor) y para ello hay que estar abierto a las nuevas actividades propuestas. Siempre es bueno reflexionar sobre el valorar el esfuerzo del docente que prepara nuevas cosas para que ellos aprendan.
- El **cumplimiento con el material**: traer todas las clases el juego y el apartado en la carpeta con la carátula de ajedrez.
- A los alumnos nuevos se les animará en el aprendizaje y que no se sientan incómodos ya que muchas veces alumnos nuevos con entusiasmo superan rápidamente a otros que llevan más tiempo en la actividad.
- Se repasarán también los torneos u otras actividades especiales que vayan a realizarse en el periodo que comienza.

Se continuará la clase repartiendo a los alumnos una **fotocopia con los chistes seleccionados de Mafalda**.
También se puede entregar una actividad recreativa simple (recomendamos una sopa de letras, ver bibliografía).

CARPETA

Pegar la nota para los padres presentada anteriormente. Se puede hacer la carátula de ajedrez.

CARTELERA

Se recordará el uso que tuvo el año pasado. Se explicarán las secciones como se presentó en la introducción. Tener armado “PENSAMOS”.

CLASE Nº	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

Manteniendo las consignas presentadas en los años anteriores (permitir la participación para “ver” las actitudes de todos, colaborar con los más flojos, “equilibrar” un poco el partido si hace falta, etc.) se realizará una partida en el mural.

La misma le sirve al docente como diagnóstico del grupo e individual. Realmente con una movida los alumnos nos suelen mostrar en qué están pensando (en comer, en dar jaque mate), si ven todo el tablero, si tienen en cuenta la movida del oponente, etc.

CLASE Nº	3	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre.

En esta clase los alumnos realizarán práctica libre (elegirán ellos el compañero).

El docente puede elegir entre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Caminar y "parar la clase" para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y "parar la clase" para llamar la atención sobre la cartelera.
- Se puede usar el reloj.



<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">4</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Trabajo en el mural.</td></tr>
</table>

Centraremos el repaso en las cosas aprendidas en años anteriores.
Como siempre preguntaremos qué se acuerdan, pediremos que expliquen los conceptos y que den ejemplos en el mural.

Nos centraremos en recordar:

Estrategia: ítems que tenemos en cuenta

- Material.
- Posición de los reyes.
- Espacio.
- Movilidad.

Tácticas:

- El doble.
- La clavada.
- El descubierto.
- Eliminación de la defensa.
- Desvío.

Los ejemplos serán sencillos para recordar el tema.

De ser necesario recomendamos repasar rápidamente algunos conceptos de años anteriores que el docente considere útil para los alumnos más flojos: el mate pastor, el peón al paso, las fases de la partida y los mates básicos.

Los alumnos terminarán la clase un poco cansados pero es necesario poner en claro lo que ya todos deberían saber, para que sirva como base para el aprendizaje de nuevos conocimientos durante este año.

CLASE Nº	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica libre sin caballos y sin alfiles.

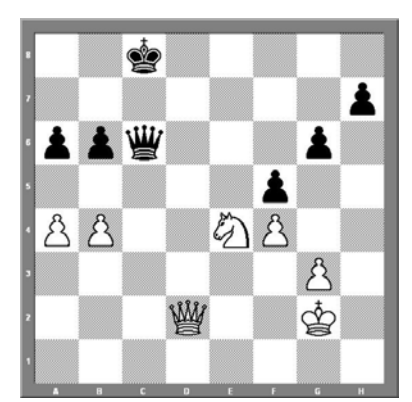
Al igual que en los años anteriores, realizaremos en esta clase el ejercicio de jugar una partida sin caballos y sin alfiles. Esto provocará un aumento importante en la cantidad de jaque mates.
Recomendamos anotar en el pizarrón la cantidad de jaque mates que se realicen. Esto hace que el grupo vea como un objetivo “hacer muchos” y aún los que pierden sienten que suman a la tarea.
Se puede mencionar la cantidad de jaque mates realizados en otros grados (por ejemplo en grados inferiores y en superiores para que tengan una idea de la cantidad a la que pueden llegar) no como idea competitiva sino orientadora. También puede anotar (si recuerdan) la cantidad hecha por el grupo el año pasado, así verán la mejoría.

CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender, identificar y utilizar la desclavada. Comprender, identificar y aprovechar la situación de una pieza mal ubicada.
CONTENIDO	La desclavada. La pieza mal ubicada.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Trabajo en el mural con situaciones problemáticas.

Volveremos a trabajar dos temas tácticos en una clase: la desclavada y la pieza mal ubicada.

Primer problema sugerido:



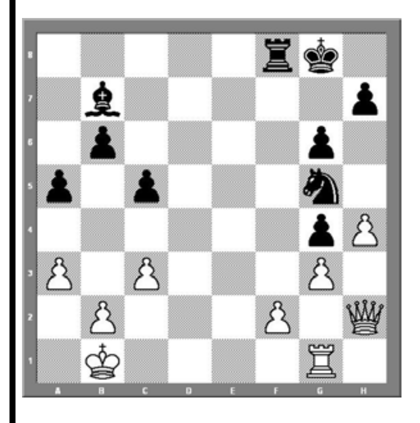
A los alumnos les costará bastante trabajo seguramente encontrar la solución para no perder puntos (el caballo) con las blancas.
La solución es:

1. Dc3

Analizar las diferentes posibilidades.

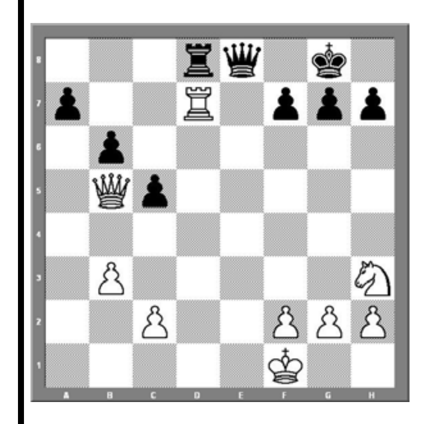
Explicar el concepto de desclavada y relacionar con los temas tácticos anteriores.

Segundo problema:

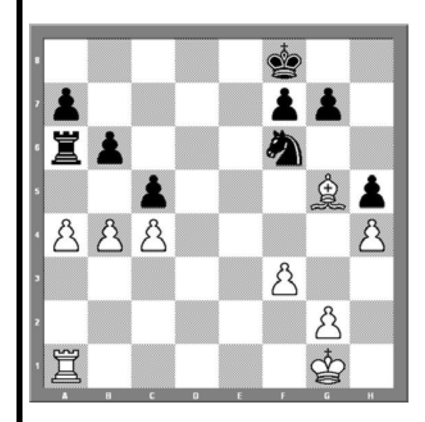


En este caso las negras aprovechan la mala ubicación de la dama blanca.
1…….. Cf3
2. Dh1 Cd2+ (ganando la dama)

Antes de pasar a la carpeta podemos hacer uno o dos ejercicios más (según el tiempo) donde los alumnos deberán responder cuál de los dos temas es el utilizado en cada caso.



Desclavada.
Las blancas salvan la torre clavada con la jugada
1. Txd8



La torre negra evidentemente está mal ubicada.
Las blancas lo aprovechan:
1. b5 Ta5
2. Ad2

CARPETA

La desclavada

Consiste en lograr salvar una pieza que está clavada por el rival y en peligro de ser capturada.

La pieza mal ubicada

Una pieza mal ubicada es aquella que no tiene muchas casillas para moverse y puede ser capturada fácilmente.

CARTELERA

Se agregarán en la cartelera en la sección SABEMOS los carteles: “DESCLAVADA” y “PIEZA MAL UBICADA”

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">7</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

Volveremos al modelo de torneo por categorías utilizado el año pasado, pero realizaremos una “promoción” de los primeros (pueden ser por ejemplo 5), de la “B” del año anterior que suben a la “A” y un “descenso” de los últimos de la “A” del año anterior que bajan a la “B”.

En alguna de las clases de torneo, el profesor podrá musicalizar (como fondo) utilizando para ello el CD de Tocada Movida.

CLASE Nº	8	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

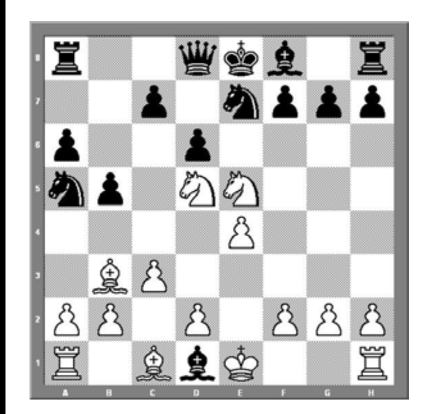
OBJETIVO	Que el alumno utilice los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
CONTENIDO	El jaque mate.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Problemas de jaque mate en el tablero mural.

Aquí volveremos a trabajar problemas de jaque mate. Podemos recurrir como en años anteriores a la competencia entre filas.
El orden será:

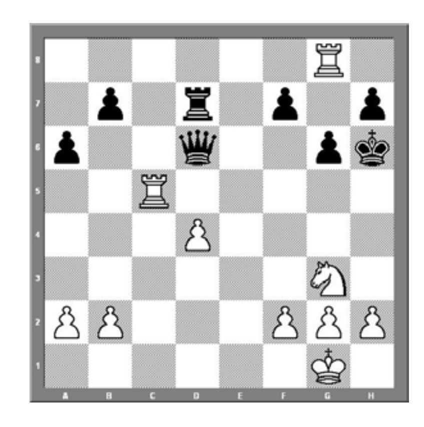
- Problemas de jaque mate en dos jugadas, con respuesta forzada.
- Problemas en dos, sin jaque en la primera jugada (el rival puede elegir respuestas).
- Problemas de jaque mate en tres jugadas, con respuestas forzadas.

Como hemos mencionado en otras ocasiones, a pesar de todo lo realizado en las clases, el alumno (o muchos alumnos) todavía tiene muchas limitaciones al momento de jugar o de resolver problemas (necesita tocar, tiene poco en cuenta la movida del oponente, no mira bien todo el tablero, etc.). Por ello, y considerando que la idea es hacer varios problemas, el docente debe dar indicios cuando vea que el problema demora mucho en ser resuelto. Presentamos una batería de problemas que el profesor puede ir probando para elegir cual se adecua mejor a la clase.
Considerando la dificultad mencionada será bueno permitir el trabajo en parejas o pequeños grupos para que se llegue más fácil a la solución.

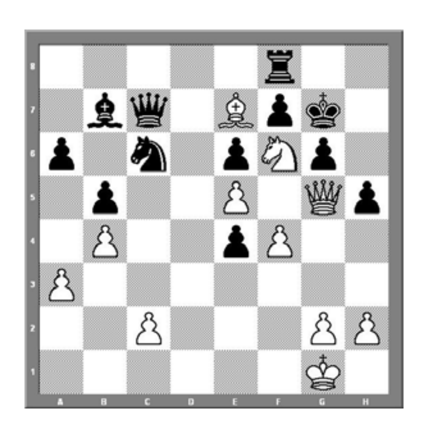
Mates en dos con respuesta forzada del negro.



1. Cf6+ gxf6 2. Axf7++

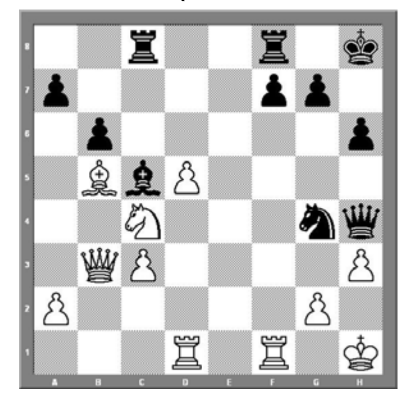


1. Th5+ gxh5 2. Cf5++

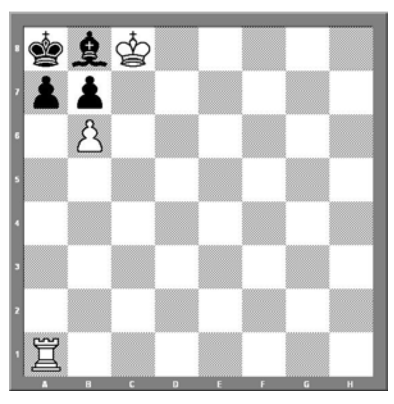


1. Dh6+ Rxh6 2. Axf8++

Mate en dos sin jaque en la primera jugada. El rival puede elegir respuestas aunque ninguna salva el mate (en diferentes formas).



1. …… Dg3
2. hxg4 Dh4++
2. otra Dh2

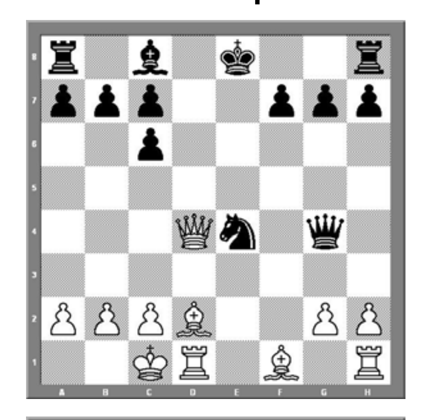


1. Th5 gxh5
2. Df6++



Clásico problema que “vuelve locos” a los alumnos.
1. Ta6 bxa6 2. b7++
1…… Af4 2. Txa7++

Mate en 3 con respuestas forzadas del oponente.



Blancas.
1. Dd8+ Rxd8
2. Ag5+ Re8
3. Td8++

Negras.
1. …… Dxg2+
2. Axg2 Td1+
3. Af1 Txf1++

CLASE Nº	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos.
- Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de utilizar algunas de las tácticas aprendidas en estos años.
- Pedir que presenten atención a la estructura de peones.
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar el desarrollo histórico del juego en nuestro país.
CONTENIDO	El ajedrez en Argentina.
MATERIAL	Fotocopia.
ACTIVIDAD	Explicación histórica.

Se entregará a los alumnos una fotocopia (ver anexo) con la línea histórica del ajedrez argentino, y una muy breve biografía de los jugadores más importantes.
Se les dará un tiempo para que la lean en forma silenciosa.

Luego podremos resaltar puntos como:

- El comienzo en cafés (como en otros países) para luego tener clubes de ajedrez.
- El match entre Capablanca y Alekhine así como el de Fischer- Petrossian.
- La importancia de la Olimpíada de 1939 y de los jugadores que se quedaron.
- El progreso en el nivel de juego pocos años después.
- La característica como juego de personas de cierto nivel económico y social en otros tiempos.
- Los tomos de Grau.
- La importancia de Najdorf en el ajedrez Nacional.
- Los tres campeones mundiales juveniles.
- La rica historia del país (con sub-campeonatos olímpicos y campeones mundiales juveniles) así como la buena cantidad de GM que ha tenido.
- Etc.

Luego comentaremos lo visto el año pasado sobre los mejores jugadores de la historia mundial y reflexionaremos sobre qué pasó en nuestro país y porqué no hay (pregunta que suelen hacer los chicos) ningún campeón mundial argentino. Marcaremos que existen dificultades geográficas y especialmente económicas para que los que llegaron a ganar, por ejemplo, el mundial juvenil, siguieran desarrollándose (poner como ejemplo a Pano retirado años del juego por su trabajo).

Finalmente podemos comentar la actualidad del ajedrez argentino.

Los alumnos pegan la fotocopia en la carpeta.

CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos.
- Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando, corrigiendo o colaborando (por ejemplo para hacer jaque mate cuando la ventaja es abrumadora).
- Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.
- Pedir que presenten atención a la estructura de peones.
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

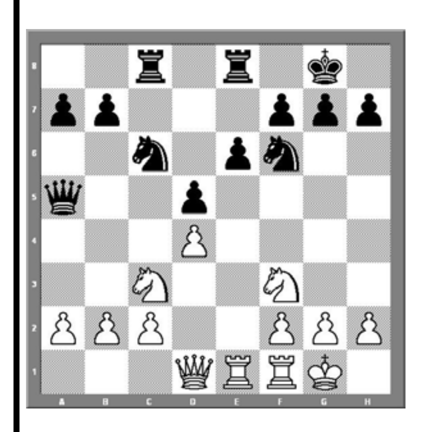
CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Elaborar estrategias sencillas en el juego. Desarrollar una táctica articulada con la estrategia elegida.
CONTENIDO	La estrategia. La táctica.
MATERIAL	Trabajo en el mural.
ACTIVIDAD	Ejercicios de evaluación de posiciones en el mural.

Repetiremos el ejercicio de evaluar posiciones.

Presentaremos nuevamente una posición de medio juego y otra de final.

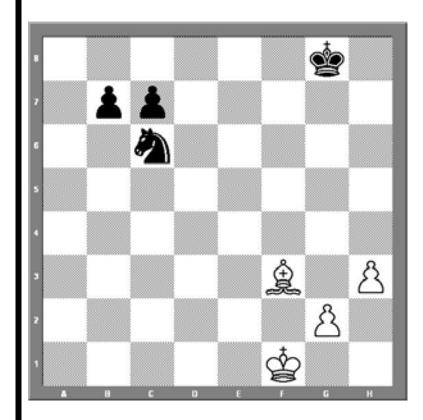
Primera posición a analizar.



	B	N
MATERIAL	32	32
REYES	=	=
ESPACIO	=	=
MOVILIDAD	=	=

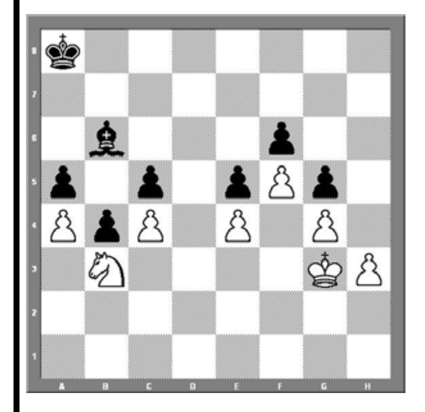
En este caso la posición es muy equilibrada, esto nos obligará a agudizar el ingenio para buscar planes posibles. No hay ataques directos al rey ni posibilidades de capturas. Se puede llegar con los alumnos a que el blanco tiene más opciones en el centro y flanco rey (Ce5 seguido de f4) y en cambio el negro en el flanco dama (aprovechando la posición de su dama) lo que podrá aprovechar con diferentes jugadas (Cb4, b5, etc.).
La idea de este ejercicio es poner en claro que muchas veces no hay un plan simple y claro para seguir, pero que ello debe obligarnos a mejorar el análisis buscando aunque sea pequeñas ventajas.

Luego presentaremos dos ejemplos de finales que permiten planos más claros, simples y concretos.



	B	N
MATERIAL	5	5
REYES	=	=
ESPACIO	=	=
MOVILIDAD	+	-

Aquí el plan del blanco es simplificar para provocar una deficiente estructura de peones en el negro (peones doblados). Esto será aprovechado por el rey que tiene libertad para ir a comerlos ya que el rey negro está comprometido evitando la coronación de los peones libres blancos.
1. Axc6 bxc6 2. Re2 etc.



	B	N
MATERIAL	9	9
REYES	+	-
ESPACIO	=	=
MOVILIDAD	+	-

Aquí el plan del blanco es aprovechar la mayoría de peones en el flanco rey. También la poca movilidad del alfil negro (alfil "malo").
1.h4 gxh4 2. Rxh4 y el rey blanco entra para ganar. El alfil no puede defender los dos flancos.

CLASE Nº	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.
- Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.
- Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

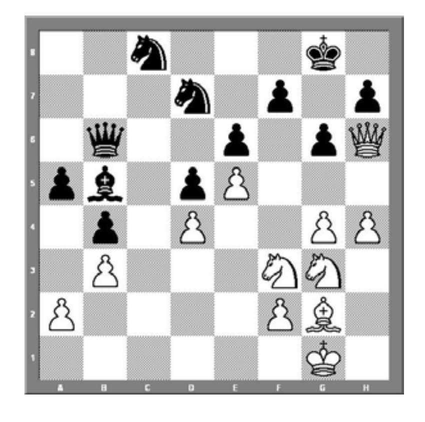
CLASE Nº	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	Partidas famosas.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Reproducción de definición de partidas.

Continuaremos con el “ciclo” **“Definiendo con los campeones”** comenzado el año pasado.

Pasados los “fuegos artificiales” del ajedrez antiguo es difícil encontrar partidas que tengan definiciones tan espectaculares. Esto es fruto de que los rivales son de mejor nivel y el juego evolucionó técnicamente. Sin embargo es bueno destacar a los niños esta evolución. A pesar de ello presentaremos dos partidas que tienen características de ataque interesantes. Las posiciones al ser más complejas requieren ser mostradas con más jugadas, lo cual hará más extensa la exposición de cada partida.

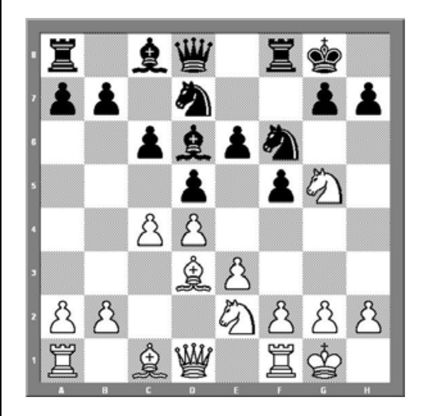
La primera es una partida entre Bobby Fischer y Oscar Panno, jugada en Buenos Aires en 1970. Ya los chicos tienen referencias de ambos jugadores.
En ella podemos ver cómo se puede llevar un ataque contra el enroque asi como sacrificios para destruirlo.



	Fischer	Panno
26.	h5	Dd8
27.	Cg5	Cf8
28.	Ae4!	De7
29.	Cxh7!	Cxh7
30.	hxg6	fxg6
31.	Axg6	Cg5
32.	Ch5	Cf3+
33.	Rg2	Ch4
34.	Rg3	Cxg6
35.	Cf6+	Rf7
36.	Dh7+	Rf8
37.	Dg8++	

Si bien Panno abandona antes (explicar a los alumnos que eso es lo normal cuando uno juega bien) llevaremos la posición hasta el jaque mate.

El segundo caso veremos la “inmortal polaca” de Najdorf, jugada en Varsovia en 1928 o 1935. Por sus sacrificios parece de la época romántica.



Gliksberg	Najdorf
9. ……….	Axh2+
10. Rh1	Cg4
11. f4	De8
12. g3	Dh5
13. Rg2	Ag1!
14. Cxg1	Dh2+
15. Rf3	e5!
16. fxe5	Cdxe5+
17. dxe5	Cxe5+
18. Rf4	Cg6+
19. Rf3	f4
20. exf4	Ag4+
21. Rxg4	Ce5+
22. fxe4	h5++

Una partida espectacular que muestra el genio de Najdorf.

Obviamente en las dos partidas se analizará junto a los alumnos las posiciones, se harán comentarios, se aceptarán jugadas, etc.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">15</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.
- Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.
- Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

En esta clase continuaremos el torneo.

El docente puede decidir los rivales teniendo en cuenta diferentes aspectos:

- Nivel parejo.
- Diferentes sexos. Evitando que jueguen los muy amigos entre sí.
- **Cuestiones del torneo (dando algún rival accesible a algún alumno que no ha ganado o dejando a los candidatos a ganar el torneo para el tramo final del mismo).**

Considerando que el torneo es una clase de práctica dirigida el docente puede elegir realizar algunas de las actividades mencionadas en este tipo de clases así como en las de práctica libre:

- Dejar que los alumnos jueguen y caminar entre las partidas mirando o corrigiendo.
- Insistir oralmente con que presten atención a la posibilidad de hacer las tácticas aprendidas.
- Pedir que tengan en cuenta la estructura de peones.
- Realizar práctica individual con algún o algunos alumnos en su escritorio, mientras los otros juegan.
- Trabajar con un grupo en su escritorio un tema particular o de repaso para que lo vean en el tablero normal que permite una mejor comprensión para los niños.
- Caminar y “parar la clase” para comentar, para todo el grupo, algo que vio en una partida y que puede serle útil al resto.
- Caminar y “parar la clase” para llamar la atención sobre la cartelera.

Minutos antes de terminar la clase se definirán las partidas pendientes por puntos.

CLASE Nº	16 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el ajedrez.
CONTENIDO	Arte y ajedrez.
MATERIAL	Video.
ACTIVIDAD	Proyección de video.

En este caso proyectaremos una edición propia de “Artesanía y ajedrez”: En ella se verán diferentes tipos de juegos de ajedrez elaborados por artesanos.

Se podrá comentar que cada país suele tener su propio “juego de ajedrez” con piezas representativas. Por ejemplo en nuestro país se pueden encontrar juegos de gauchos contra indios, otros con motivos tangueros, etc.

CLASE Nº	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	RECREATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer diferentes variantes del juego de ajedrez.
CONTENIDO	El ajedrez pasapiezas.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Explicación del juego. Práctica en tableros.

En esta clase se enseñará a los alumnos a jugar ajedrez "Pasapiezas". Para explicar las reglas se puede utilizar el mural aunque faltará un segundo tablero.

Recordamos las reglas:

- Se juega en parejas.
- Los jugadores pasan las piezas capturadas a su compañero de equipo (los colores de los jugadores del mismo equipo deben ser diferentes)
- Las piezas pueden colocarse en cualquier lugar del tablero o guardarse y mover normalmente.
- No se pueden colocar piezas capturando, dando jaque o peones en la primera o última fila.
- Se gana normalmente con jaque mate.
- Si no se juega con reloj (lo mejor para evitar que se alarguen demasiado las partidas) puede decidirse que gana la pareja en la que un jugador da jaque mate primero.

El juego es entretenido y suele motivar a los alumnos. Siempre es importante destacar que es solo una variante del ajedrez y que no lo suplanta. Consideramos que desarrolla mucho el ingenio lo cual ayudará en el ajedrez normal.

Podemos también recordar el cometodo y el progresivo, sugiriendo que jueguen las tres variantes para probar.

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Última clase de torneo. El docente ya debe haber realizado las partidas definitorias del mismo teniendo la actividad casi definida.

Los motivará aclarando que es la última oportunidad de sumar puntos para las posiciones finales.



CLASE Nº	19	BLOQUE		TIPO DE CLASE
				ORGANIZATIVA
OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.			
CONTENIDO	La partida.			
MATERIAL	Juegos de ajedrez.			
ACTIVIDAD	Charla final del torneo interno. Partidas finales.			

En esta clase daremos las posiciones del torneo destacando los desempeños tanto en la categoría "A" como en la "B".

Luego los alumnos podrán realizar práctica libre.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">20</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Repaso de lo aprendido. Trabajo en el mural.</td></tr>
</table>

En esta clase el docente hará un repaso en el mural y con la participación activa de los alumnos de todo lo que se ha aprendido.

- La desclavada.
- La pieza mal ubicada.
- La historia del ajedrez argenitno.
- El ajedrez pasapiezas.

Se repetirán los conceptos, verán los errores, etc.

El docente dará su opinión sobre cómo ha trabajado el grupo y podrá indicar logros y cosas a mejorar.

Podrán jugar libremente el resto de la hora.



INCLUYE

- **LINEA HISTORICA DEL AJEDREZ ARGENTINO CON JUGADORES MAS DESTACADOS.**
  Realizar una fotocopia para cada alumno.

- **CUADERNILLO RESUMEN SEXTO AÑO.**
  El mismo es para ser entregado a los alumnos nuevos que ingresan en el primer año de la educación secundaria.

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

LINEA HISTORICA DEL AJEDREZ EN ARGENTINA (1600- ACTUALIDAD)



Periodo Colonial

1916-22 Presidencia de Hipólito Yrigoyen

1930: primer golpe militar (Uriburu)

1946-55: presidencia de Juan D. Perón

1976: Golpe militar (Jorge R. Videla)

2002: Presidencia de Néstor Kirchner

Personalidades de nuestra historia que jugaron al ajedrez: los virreyes Sobremonte y Cisneros, Don José de San Martín, Bernardino Rivadavia, Juan Galo de Lavalle, Juan Manuel de Rosas, Florencio Varela, Alvarez Thomas, José María Paz y los presidentes: Bartolomé Mitre, Julio Argentino Roca y Roque Sáenz Peña.

Roberto Grau: nació en Buenos Aires en el año 1900. Fue seis veces campeón argentino. A nivel internacional podemos mencionar los siguientes resultados: venció a Euwe y a Reti. Entabló con dos campeones mundiales: Capablanca y Alkehine (de quien fue amigo y analista). Su aporte más importante son los 4 tomos que forman su obra "Tratado general de ajedrez" que ha sido leído por todo jugador que se inicia en el juego en la mayoría de los países de habla hispana. Falleció a los 44 años.

Miguel Najdorf: nació en Varsovia (Polonia) en el año 1910. Integró el equipo polaco que viajó a la Argentina en 1939. Debido a que su país estaba invadido por los alemanes, al término de la guerra (en la cual pereció su familia) decidió quedarse en nuestro país y comenzar una nueva vida. Fue sub-campeón olímpico tres veces representando a la argentina y ganó ocho veces el Campeonato Nacional. Asimismo tuvo el record mundial de simultáneas a ciegas (45 tableros en enero de 1947). Fue el mayor promotor del ajedrez que ha tenido nuestro país. Fue considerado uno de los mejores jugadores del mundo estando a sólo un paso de disputar el campeonato mundial en 1948. Falleció en 1997.

Oscar Pano: nació en 1935 en Capital Federal (Saavedra). En 1953, en Dinamarca, fue el primer argentino en obtener un campeonato mundial (juvenil). Llegó a jugar un torneo de candidatos para desafiar al campeón mundial (quedando 8°).
Lamentablemente estuvo 10 años retirado del ajedrez por motivos laborales. Luego de su regreso ha sido un animador de torneos importantes en nuestro país.

Otros campeones argentinos:

Carlos Guimard (3 veces), Héctor Rosetto (4), Raúl Sanguinetti (7), Jorge Rubinetti (4), Pablo Ricardi (5), Ariel Sorín (2).

Las campeonas argentinas más importantes:

Dora Trepat de Navarro (6), Claudia Amura (4), Liliana Burijovic (5) y Carolina Luján (3).

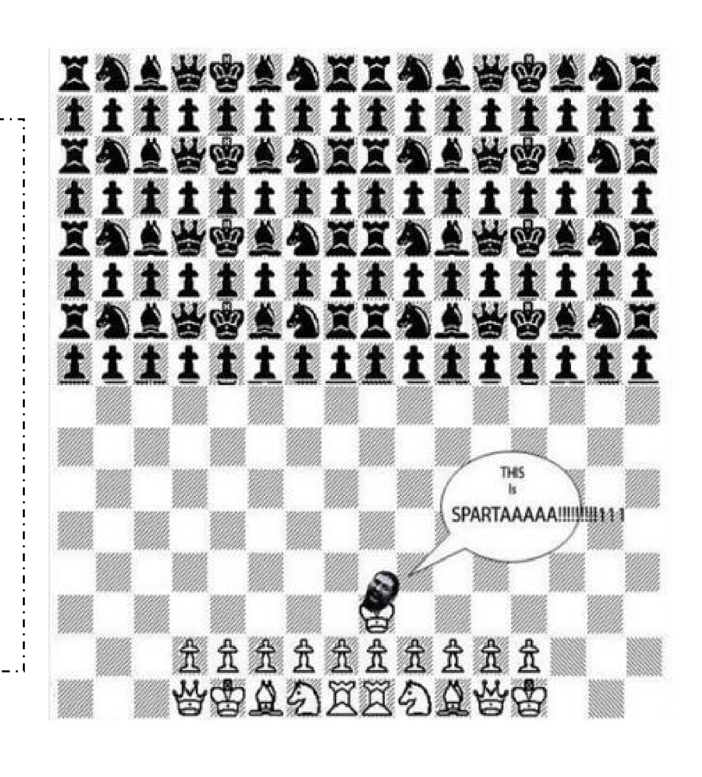
Argentina ha tenido hasta la actualidad 20 GM (jugadores con el título de Gran Maestro otorgado por la FIDE)

AJEDREZ

CUADERNILLO RESUMEN
6º AÑO
DE LA EDUCACION PRIMARIA

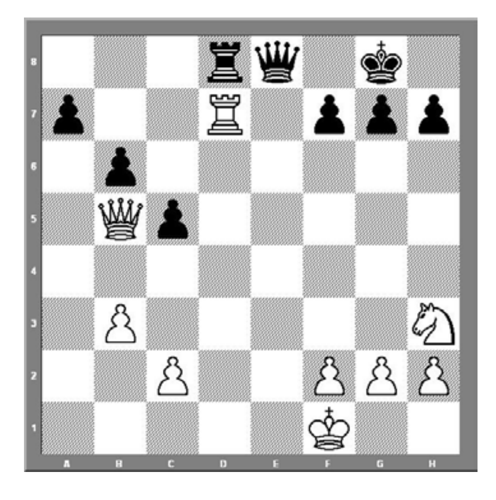
CONTENIDOS:

- DESCLAVADA.
- LA PIEZA MAL UBICADA.
- HISTORIA DEL JUEGO EN ARGENTINA.
- EJERCICIOS Y SOLUCIONES.



LA DESCLAVADA

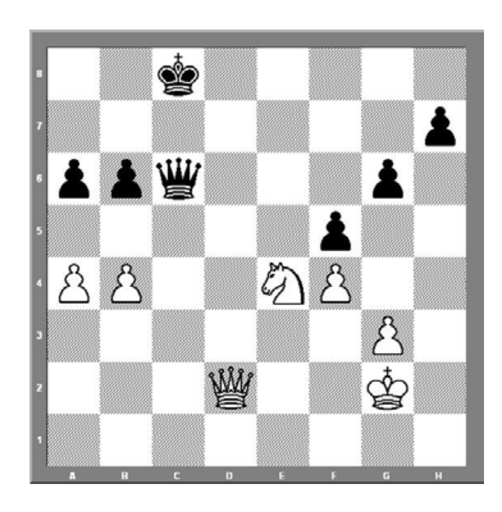
Consiste en lograr salvar una pieza que está clavada por el rival y en peligro de ser capturada.



En esta posición el blanco pierde la dama si mueve la torre de “d7”. Encima la torre está por ser capturada por la dama y la torre negras. Las blancas se salvan de la **clavada relativa** jugando:

1. **Txd8**

La dama blanca no puede ser capturada ya que la dama negra está clavada en forma absoluta por la torre.
Luego de que la dama negra come la torre, la dama blanca puede jugar tranquilamente. Se salvó la pieza clavada.



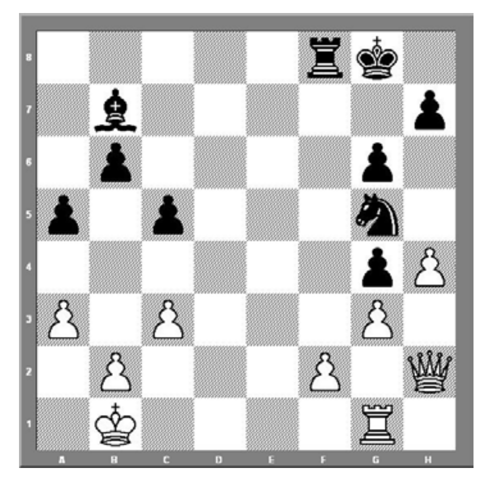
En el diagrama el caballo blanco está clavado de forma **absoluta** y amenazado por dama y peón. Parece perdido, pero las blancas lo salvan con:

1. **Dc3!**

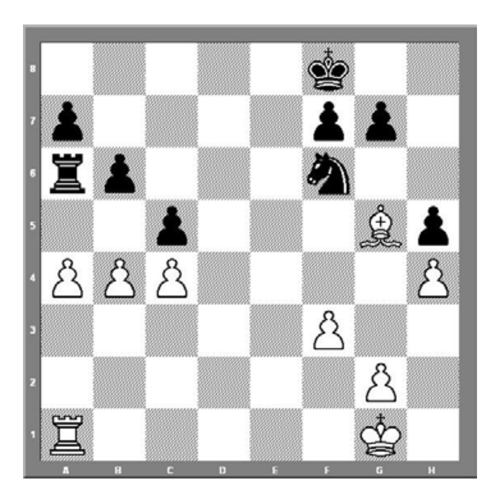
Ahora las negras tienen la dama en peligro además de estar clavada ya que cubre a su rey. La única opción razonable es comer a la dama blanca. Luego de retomar el blanco con el caballo, la pieza fue salvada.

LA PIEZA MAL UBICADA

Una pieza mal ubicada es aquella que no tiene muchas casillas para moverse y puede ser capturada fácilmente.



En este caso la dama blanca está muy mal ubicada. Tiene pocas casillas para moverse.
Las negras lo aprovechan:
1. …… **Cf3**
2. Dh1 (única) Cd2+
Ganando la dama con el alfil.



En el diagrama la torre negra está en una situación comprometida por su falta de lugar.
Las blancas lo aprovechan:
1. b5 Ta5 (única)
2. Ad2 cambiando la torre por el alfil.

HISTORIA DEL AJEDREZ ARGENTINO

El ajedrez tiene en nuestro país una larga e importante tradición.
Podemos mencionar:

- Tres campeones mundiales juveniles (Oscar Panno, Carlos Bielicki y Pablo Zarnicki).
- Tres sub-campeonatos olímpicos.
- Se ha jugado en Buenos Aires el match por el título mundial entre Capablanca y Alekine (1927)
- Fischer jugó aquí, en su camino por el título mundial, con Tigran Petrossian.
- Se han jugado dos olimpiadas de ajedrez (1939 y 1978).

Busca en Internet información de los siguientes jugadores:
Oscar Panno.
Roberto Grau.
Miguel Najdorf.
Rubén Felgaer.
Responde: ¿Quién es el actual campeón argentino?
¿Dónde se encuentra el Club Argentino de Ajedrez?

VARIANTES DEL AJEDREZ:
AVERIGUA EN INTERNET COMO SE JUEGA EL AJEDREZ "**PASAPIEZAS"**
Y….. ¡A JUGAR!



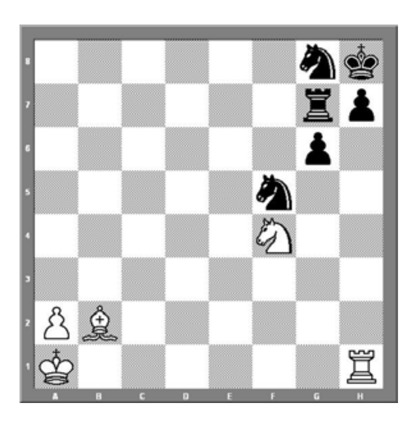
EJERCICIOS

TERMINAMOS LOS CUADERNILLOS CON EJERCICIOS DE JAQUE MATE. ARMA LAS POSICIONES EN UN TABLERO Y RESUELVELOS. UTILIZA TODOS LOS RECURSOS QUE HAS APRENDIDO. LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA ULTIMA HOJA.

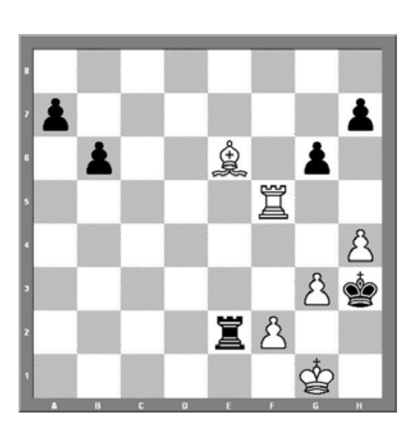
JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 1 JUGADA.

1

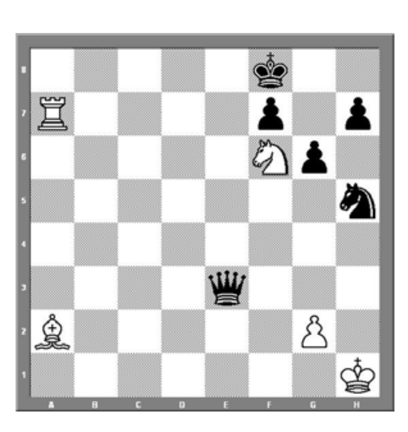
2



3



4



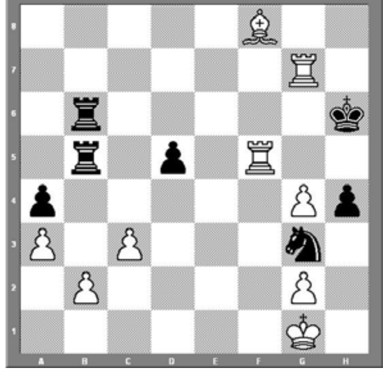
EJERCICIOS

JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS.

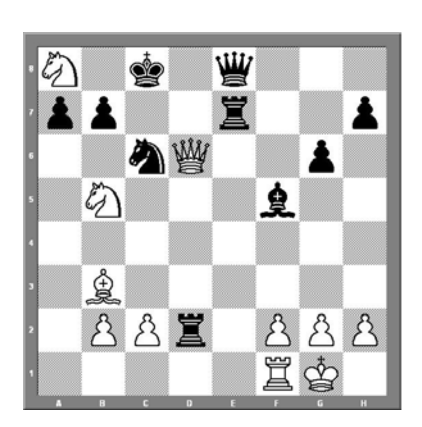
5

6

7



8



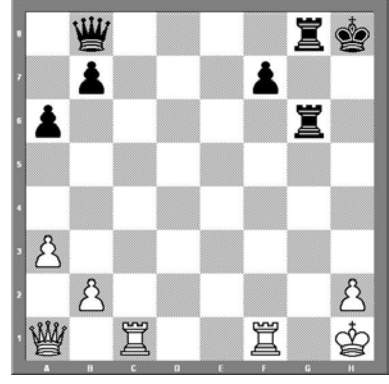
9

10

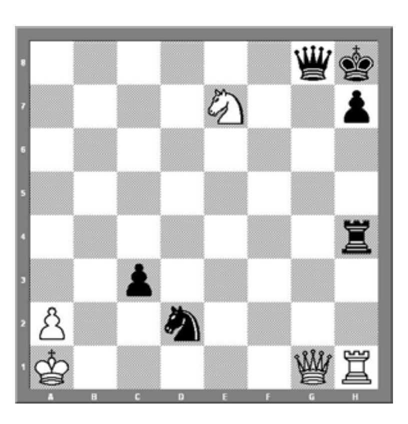
EJERCICIOS

JUEGAN NEGRAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS.

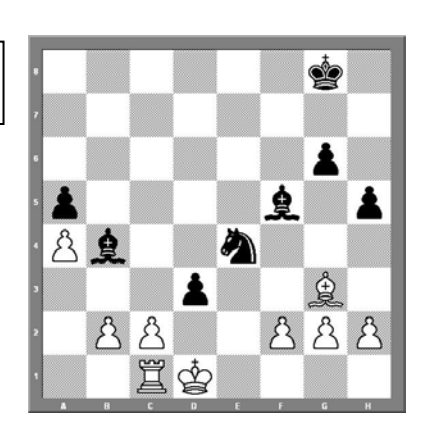
11



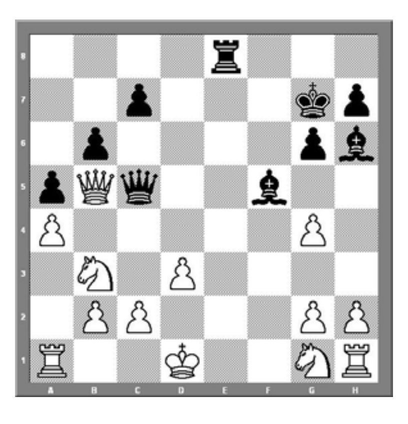
12



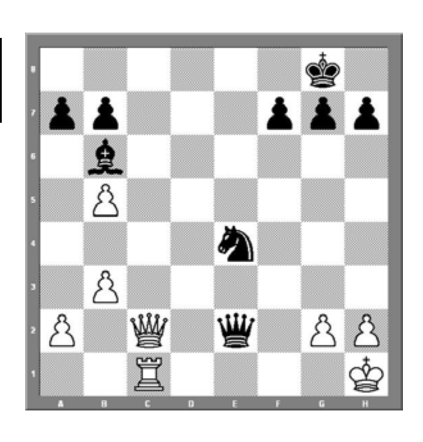
13



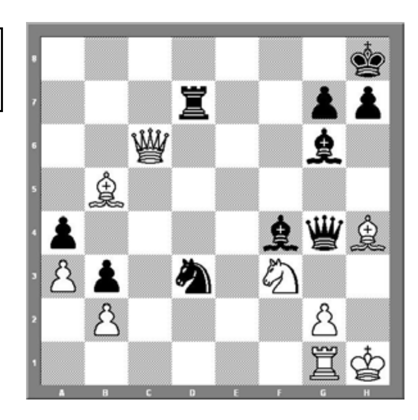
14



15



16



SOLUCIONES

JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 1 JUGADA.

1) 1. Cc2++
2) 1. Cxg6++
3) 1. Te5++
4) 1. Txf7++

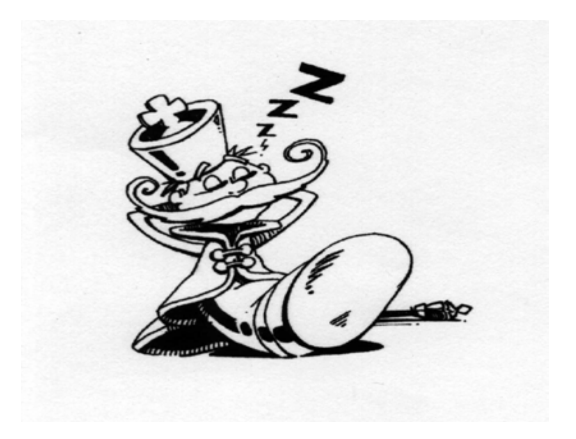
JUEGAN BLANCAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS

5)	1. Txa7+	Rxa7	2. Da5++
6)	1. Dxh7+	Rxh7	2. Th6++
7)	1. Tg8+	Txg8	2. Cf7++
8)	1. Dxh5+	gxh5	2. Th6++
9)	1. Th5+	Cxh5	2. g5++
10)	1. Cxa7+	Cxa7	2. Cb6++

JUEGAN NEGRAS. JAQUE MATE EN 2 JUGADAS.

11)	1. …….	Dxh2+	2. Rxh2	Th6++
12)	1. …….	Dxa2+	2. Rxa2	Ta4++
13)	1. …….	Cxf2+	2. Axf2	Ag4++
14)	1. …….	Dxg1+	2. Txg1	Axg4++
15)	1. …….	Cg3+	2. hxg3	Dh5++
16)	1. …….	Dxh4+	2. Cxh4	Cf2++





BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Sexto año de educación primaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Chistes de Mafalda (Quino) y de Caloi. Sopa de letras. J. Caramía y A. Moretti (2009), "Didáctica del ajedrez escolar", Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
6	Cuadernillos Peón Rey.
8	Grau, R. (1989), *"Tratado general de ajedrez: Tomo I"*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
10	Gómez, M. (1998), *"Historia del ajedrez"*, Editorial Planeta. Páginas de historia del ajedrez en Internet. Revista digital "Nuestro Círculo" de Roberto Pagura.
14	Páginas de Internet. Aguila, G. y Reides, M. (2006), *"Por los laberintos del ajedrez"*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.

1º año

EDUCACION SECUNDARIA

1º AÑO DE LA EDUCACION SECUNDARIA

El alumno de primer año de la escuela secundaria.

Veamos algunas características generales del alumno de primer año de secundaria:

Forma de jugar.

Si bien el alumno ya tiene cierta madurez debido a la experiencia de años de juego y a la madurez que alcanza su pensamiento, como ya se aclaró, no debemos pensar que estamos frente a un jugador de primera categoría. Por un lado tenemos factores que se han modificado muy lentamente y todavía no terminan de madurar: les cuesta ponerse en lugar del otro (objetivamente), hacer planes elaborados (son más tácticos), jugar lento (lo hacen en partidas o posiciones difíciles), etc. Por otro lado la motivación ha llevado a algunos a un buen nivel de juego mientras que, a quienes carecían en buena medida de ella, han quedado rezagados con una forma de jugar a comer (como un alumno de tercer grado) aunque más elaborada. En general ya todos tienen los conceptos básicos incorporados por lo cual pueden jugar una partida con cierto nivel de juego.

Actitudes.

- **Actitud frente al juego**: los alumnos siguen su acercamiento a la adolescencia y algunos tienden a dispersarse con los temas típicos de esa edad.
- **Independencia y organización**: ya en ambos ítems los alumnos trabajan sin problemas.
- **Madurez**: vamos a resaltar que a esta edad los alumnos pueden trabajar con un material más exigente para su inteligencia. No nos referimos a lo ajedrecístico sino a las actividades y a los temas extra-ajedrez (el mundo del ajedrez) que se pueden tratar. Recurriremos a videos que requieren un mayor análisis así como a fotocopias para tratar diferentes temas. Creo que si bien el alumno de este nivel puede mostrar el típico “desinterés” por la escuela, debemos procurar realizar actividades que los hagan tomar conciencia de su potencial intelectual.

Objetivos de 1º año de secundaria.

Bloque 2.
La práctica: los alumnos no se entusiasman con jugar partidas amistosas por lo cual la práctica libre será ocasional (cuando queda poco tiempo de clase). El torneo, en cambio, es todavía motivador.
La táctica: sólo realizaremos una clase de repaso de los principales recursos tácticos.
La estrategia: se analizará el ataque al enroque (teniendo en cuenta ítems estratégicos).

Bloque 3.
Trataremos temas muy interesantes como la inteligencia y el ajedrez, así como textos que nos permitirán aprovechar la mayor capacidad analítica del alumno de este nivel. Los videos son muy importantes ya que presentan los temas de forma más atractiva.

Bloque 4.
Seguiremos trabajando el razonamiento poniendo énfasis en los conceptos de estrategia y táctica.

Bloque 5
Considerando el uso frecuente del mural será bueno estar atento a las actitudes que puedan ser negativas para la clase. Por ejemplo cuando los alumnos más avanzados responden sin dar tiempo a los más lentos a procesar la solución de un problema. También las actitudes derivadas del torneo deben ser vigiladas.
Será bueno estar atentos a las actitudes que puedan surgir como resultado de los cambios madurativos explicados anteriormente. Si bien van más allá del juego pueden aparecer actitudes que deban ser tratadas por el docente.

Aclaraciones …

- En este año, por decisión de la escuela, la mitad de cada grupo trabaja un semestre con ajedrez y la otra mitad con folclore. Esto permite que por primera vez se pueda trabajar con grupos de menos de 20 alumnos. Demás está decir que considerando la edad conflictiva de los alumnos de este nivel, el trabajo con un grupo menos numeroso permite un mayor acercamiento y atención por parte del docente. No es lo mismo un grupo de pre-adolescentes de 35 chicos que uno de 17. Tenerlo presente al leer las clases.
- Considerando que es el último año y que las aulas no suelen ser "decoradas" no se utilizarán este año ni carpeta (no habrá nota a los padres), ni cartelera. Ambos ya han cumplido su misión.

GUIA RAPIDA DE CLASES PARA EL DOCENTE

1º AÑO SECUNDARIA

CLASE Nº	**TEMA**		
1	PRESENTACION DE LA MATERIA		
2	PARTIDA EN MURAL		
3	LA APERTURA		
4	PRACTICA		
5	EL MEDIO JUEGO		
6	TORNEO		
7	EL FINAL		
8	TORNEO		
9	TORNEO	9 BIS	PROYECCION DE VIDEO
10	TACTICA		
11	TORNEO		
12	INFORMATICA Y AJEDREZ		
13	TORNEO		
14	TORNEO	14 BIS	PROYECCION DE VIDEO
15	PARTIDAS MODELO		
16	TORNEO		
17	VARIANTES DEL AJEDREZ		
18	TORNEO		
19	POSICIONES DEL TORNEO		
20	CIERRE DEL AÑO.		

CLASE Nº	1	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	ORGANIZATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el juego.
CONTENIDO	Literatura y ajedrez.
MATERIAL	Fotocopias artículo “El ajedrez es aburrido”.
ACTIVIDAD	Presentación de la materia. Lectura de artículo.

Se charlará brevemente con los alumnos sobre los ítems mencionados cada año.

Luego repartiremos una fotocopia del texto **“El ajedrez es aburrido”** (ver anexo) para que los alumnos lo lean.
Terminada la lectura de la misma se comentará con los chicos los diferentes puntos que trata el autor. Podemos mencionar como guía:

- Las capacidades que desarrolla el juego: como la atención y el análisis.
- El contexto actual donde se tilda de “aburrido” aquello relacionado con pensar. Este punto puede extenderse bastante mencionando cómo la televisión, las computadoras, la Internet deben ser “utilizados” críticamente (ya que tienen muchas cosas buenas) evitando convertirnos en “robots” que compran todo lo que nos quieren vender (la ropa de moda, la música nueva, el último celular, etc.). Los chicos de esta edad hoy por hoy son vistos como una “mercado interesante” y tienden a querer imitar o seguir modelos que aparecen en televisión y que muchas veces tienen pocas cosas positivas. Es importante que aprendan a analizar todo lo que ven y escuchan (no solo de la televisión o de Internet, sino también de los políticos y de los medios informativos). Debemos destacar que todos los inventos que ellos usan seguramente han sido creados por personas inteligentes y estudiosas y no por aquellos que aparecen en la televisión haciendo cualquier cosa por dinero.
- Notar que a pesar de ser un juego jugado en todo el mundo, el ajedrez no aparece en la televisión como si lo hacen otras actividades tal vez menos populares.
- Confirmar que es cierto que lo bello del juego se produce en partidas pensadas debido a una mayor exigencia del jugador y no en partidas cortas en las cuales los errores son muy frecuentes. Así los alumnos pueden entender que lo bueno toma tiempo y esfuerzo.
- Rescatar uno de los últimos párrafos donde se proclama que si el ajedrez ha servido para que un niño piense mejor y más profundamente, entonces ha sido algo bueno.
- A título personal yo comento a los alumnos la película “**Idiocracy**”, comedia en la cual la gente inteligente va desapareciendo (por no procrearse) quedando el mundo en manos de personas poco inteligente (con los resultados que ello trae). Desde ya es solo una comedia y no debe tomarse como algo posible, pero es gráfica en cuanto a la importancia de la inteligencia, que ha hecho al ser humano, el rector del mundo.

- Por último sería bueno dejar en claro la ironía del título y destacar que ningún juego es aburrido o divertido *per se*, sino que esto depende de quien lo juega. Lo que es divertido (aunque no creo que sea una palabra para relacionar con el ajedrez, me parece que los jugadores de ajedrez podemos considerar al juego como algo muy interesante o atrapante, pero no “divertido”) para uno puede no serlo para otro si. Por ello les vamos a pedir que no “acusen” al ajedrez de aburrido cuando la “aburrida” es la persona.

Este artículo es muy interesante y permite hacer reflexionar a los alumnos sobre cómo en la sociedad moderna el pensar está mal visto especialmente por los que manejan el “mercado” quienes necesitan compradores compulsivos y no consumidores críticos de todo lo que aparece.

Si queda tiempo podrán jugar libremente.

CLASE Nº	2	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Partida en mural.

Se formarán dos equipos (pueden ser varones vs. nenas o simplemente elegir dos alumnos que irán seleccionado uno por uno a sus compañeros de equipo). Recordar que el grupo es de menos de 20 alumnos.

Se jugará la partida en el mural que nos orientará sobre el nivel de juego de cada uno. Se comentarán jugadas y destacará el uso de conceptos aprendidos en años anteriores.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">3</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>REPASO</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre:
Comprender e identificar las diferentes fases de la partida.
Comprender los objetivos y las características propias de la apertura.
Comprender la importancia de las aperturas para el jugador de torneos.
Comprender la relación entre las nuevas tecnologías y el ajedrez.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La apertura.
Informática y ajedrez.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Tablero mural.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Exposición dialogada.</td></tr>
</table>

En esta clase repasaremos la apertura. No pondremos el acento en cómo se juega sino en aquellas cosas a las que hasta el momento no les dedicamos atención.

Los cuatro puntos que detallaremos son:

- **Conceptos**: cómo se juegan las aperturas. Explicaremos que no solo son una línea de juego sino que cada apertura tiene muchas variantes y subvariantes. Daremos algunos ejemplos simples de aperturas teóricas.

- **Fuentes**: comentaremos que los jugadores de ajedrez aprenden las aperturas de libros (sería bueno tener un par de libros de aperturas para mostrar y repartir para que vean) los cuales recopilan la forma en que se ha jugado (generalmente por grandes jugadores) a lo largo de su desarrollo.

- **Tecnología**: veremos que un jugador puede mantenerse actualizado con las aperturas que se juegan “bajando” partidas en formato pgn de distintos sitios de Internet. Las mismas pueden verse en una base de datos. Este tema lo retomaremos más adelante cuando tratemos la informática y el ajedrez.

- **Elección**: mencionaremos que los jugadores eligen la apertura según su estilo, el rival que enfrentan (al cual pueden conocer por tener sus partidas en su base de datos), o a la necesidad de ganar o empatar en un torneo.

Esta explicación puede durar unos 20 o 30 minutos.

El resto de la clase será práctica libre.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">4</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBJETIVO</td><td colspan="3">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td colspan="2">CONTENIDO</td><td colspan="3">La partida.</td></tr>
<tr><td colspan="2">MATERIAL</td><td colspan="3">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACTIVIDAD</td><td colspan="3">Práctica en los tableros.</td></tr>
</table>

Esta clase será completamente práctica (libre o dirigida) pudiendo el docente elegir alguna variante para hacerla interesante (por ejemplo jugar sin caballos y sin alfiles como han hecho en años anteriores).

En el caso de tener relojes se pueden usar en esta clase.



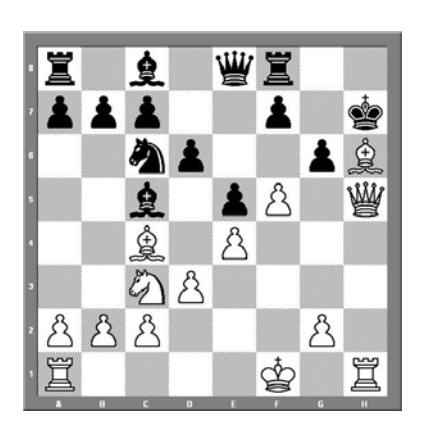
CLASE Nº	5	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias del medio juego. Comprender e identificar los elementos que posibilitan el ataque al enroque.
CONTENIDO	El medio juego. Ataques al enroque.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Exposición dialogada en mural. Resolución de problemas.

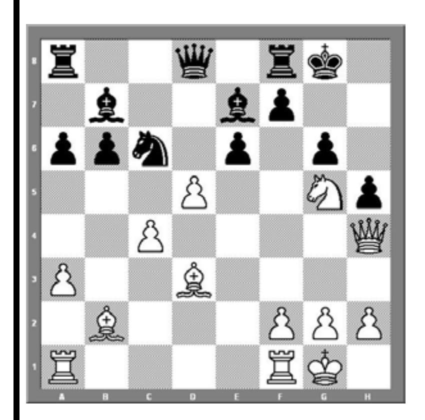
Retomando las fases de la partida proseguiremos con el medio juego. Recordaremos cuáles eran los objetivos y las características del medio juego (llevar algún libro para mostrar).
En este caso pondremos el acento en el ataque al enroque. Detallaremos cuáles son las características para un ataque exitoso.
A favor del ataque (lo expondremos desde el punto de vista de las blancas pero para el negro es igual adaptando la posición):
(mostrar cada ítem en el mural)

- Alfil en c4
- La dama en h5.
- El caballo en g5.
- Alfil en h6 (o f6)
- Alfil accionando desde b2.
- Peón en g6
- Columnas abiertas sobre el enroque (especialmente g y h)
- Las torres en 7may 8va.
- Alfil en diagonal b1-h7.
- Mayoría de piezas que atacan por sobre las que defienden.
- Peones del enroque movidos.
- Ausencia del caballo en f6.

Podemos realizar brevemente el análisis estratégico de la posición como se ha hecho en años anteriores.
Veamos algunos ejemplos para resolver:

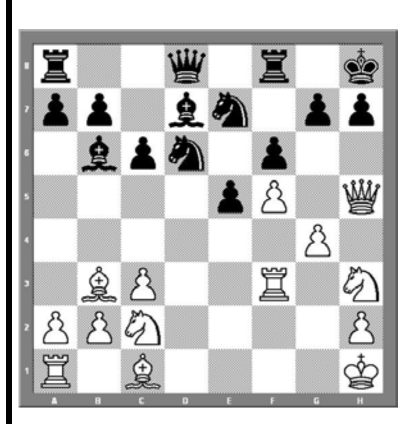


Juegan blancas.
Solución: 1. Dxg6+ fxg6
2.Axf8++
En este caso el rey está casi solo, las blancas tienen el alfil en c4, otro en h6, la dama en h5 y la torre en la columna abierta h. Hay muchas condiciones que permiten realizar un sacrificio para dar jaque mate.



Juegan blancas.
Solución: 1. Dxh5 (amenaza Dh7++ o Dh8++)   gxh5
2. Ah7++

En este caso se han movido peones del enroque. La dama en la columna h, el caballo en g5 y la acción de los dos alfiles permite un ataque con sacrificio de por medio.



Juegan blancas.
Solución: 1. Dxh7+   Rxh7
2. Cg5+   fxg5
3. Th3++

Mayoría de piezas atacando, dama en h5, peón en f5, alfil en diagonal a2-g8, torre con acceso rápido a la columna h, ausencia del caballo f6.

Cerrar el tema explicando, en oposición a lo presentado, cómo mantener el enroque defendido.

El resto de la clase será de práctica libre.

CLASE Nº	6	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Inicio de torneo.

Comenzará el torneo interno.

Como siempre se repasarán las reglas si hay alumnos nuevos y se organizará para que dure todo el semestre.

CLASE Nº	7	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	REPASO

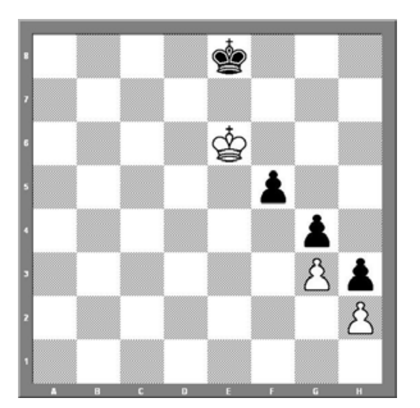
OBJETIVO	Que el alumno logre: Comprender e identificar las diferentes fases de la partida. Comprender los objetivos y las características propias del final.
CONTENIDO	El final.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Exposición dialogada en el mural. Resolución de problemas.

Para terminar con el repaso de las fases de la partida recordaremos las características del final (llevar libro sobre el tema).
Podemos enunciar algunos consejos útiles:

- No jugar rápido. En los finales un error puede ser fatal. Conviene pensar un plan antes de empezar a mover los peones.
- Si llevamos ventaja (por ejemplo uno o dos peones) es conveniente cambiar las piezas para imponerla con mayor facilidad.
- Si se tiene ventaja se debe intentar mantener peones en los dos flancos, porque un final con los peones en el mismo flanco es más difícil de ganar.
- Uno de los finales más sencillos para hacer tablas es el de alfiles de distinto color.
- El rey debe ser puesto en acción (centralizarlo) apenas se entra en esta fase del juego.
- Las torres tienen que colocarse siempre detrás de los peones pasados propios o contrarios.
- Debemos bloquear los peones pasados, es decir, pararlos poniéndonos delante con alguna pieza.
- Los peones tienen que colocarse, en general, en las casillas de distinto color a aquellos por las que se desplaza el alfil del adversario, para que no pueda atacarlos.

Recordemos que en general los finales de los alumnos no suelen ser muy parejos, por lo cual no es necesario ponerse muy “teórico” con este tema.

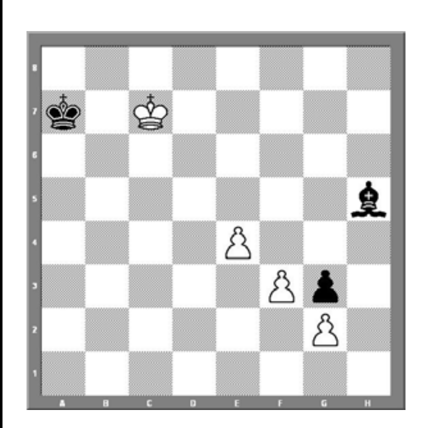
Se darán algunos ejemplos sencillos de coronación forzada (si bien las secuencias no son forzadas porque no hay jaque como en los problemas tradicionales en general el bando que pierde no tiene muchas opciones y ninguna cambia el resultado final)



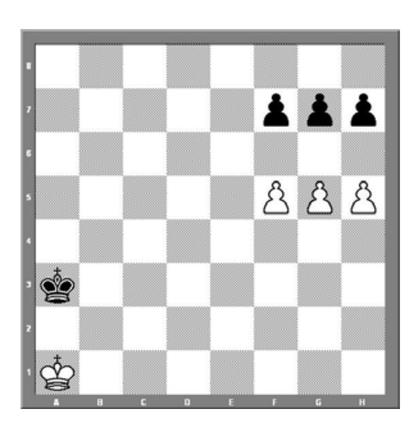
En este caso la negras coronan con la siguiente secuencia:

1. f4 gxf4
2. g3 hxg3
3. h2 y ganan.

En general los alumnos encuentran rápidamente la solución.



Solución:
1. Axf3 gxf3
2. g2 y ganan.
Analizar la secuencia donde el blanco no captura el alfil sino que juega e5. De todos modos el alfil llega a detener al peón después de capturar el de g2.



Este problema representa un verdadero reto para los alumnos. Usualmente llegarán a la solución después de varios intentos fallidos. Sirve para que el docente demuestre que aún en una posición muy pareja, se pueden encontrar ideas para ganar si el jugador agudiza su ingenio y no se deja llevar por las jugadas obvias.

Solución:
1.g6 hxg6 2.f6 gxf6 3.h6 ganando
1….. fxg6 2.h6 gxh6 3.f6 ganando

El resto de la clase será de práctica libre.

<table>
<tr><td rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">8</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="4">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="4">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="4">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="4">Práctica dirigida (torneo).</td></tr>
</table>

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual al momento que los otros alumnos juegan.

CLASE Nº	9	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual al momento que los otros alumnos juegan.

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">9 BIS</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>3</td><td>EL MUNDO DEL AJEDREZ</td><td>APRENDIZAJE</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="5">Que el alumno logre comprender la relación entre la inteligencia y el ajedrez.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="5">Inteligencia y ajedrez.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="5">Video “Cerebros brillantes”.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="5">Proyección de video. Análisis crítico del documental.</td></tr>
</table>

Se proyectará el documental “Cerebros brillantes: cómo hacer un genio”.

Este documental es excelente y permite aprovechar otra vez el potencial de análisis de los alumnos.
La historia de Susan Polgar es una excusa para explicar el funcionamiento de nuestro cerebro.
Se verá el origen de Susan y su desarrollo como una gran jugadora de ajedrez. Con ejemplos entretenidos se mostrará la “lucha de los sexos”, el potencial de la memoria, etc.

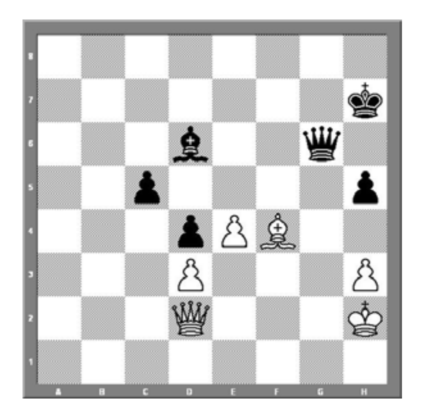
El docente debe seleccionar y pasar por alto algunas partes si el tiempo no le alcanza (dura unos 45 minutos, más los comentarios y explicaciones del docente). Con la proyección reiterada del film el profesor sabrá qué partes les resultan más interesantes a los alumnos.

Desde ya el docente debe tratar de clarificar las ideas que puedan resultar difíciles o confusas para los alumnos.

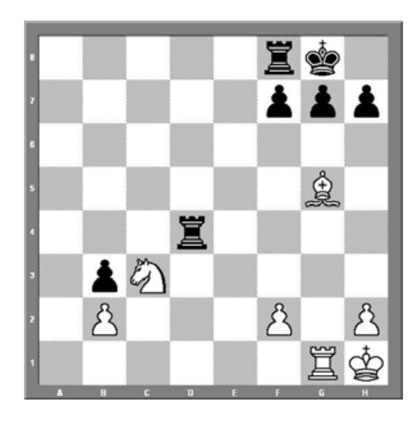
CLASE Nº	10	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones problemáticas.
CONTENIDO	La clavada. El doble. El descubierto.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Resolución de problemas en el tablero mural.

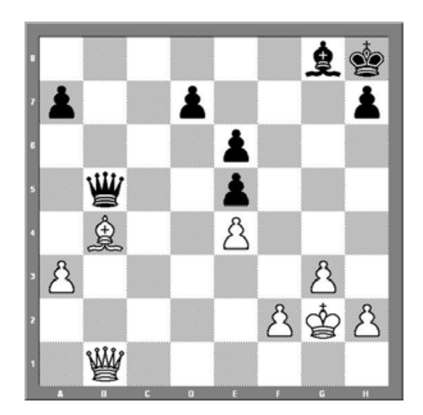
En esta clase repasaremos diferentes temas tácticos aprendidos. Se armarán problemas en el mural que deberán ser resueltos y explicados por los alumnos. .



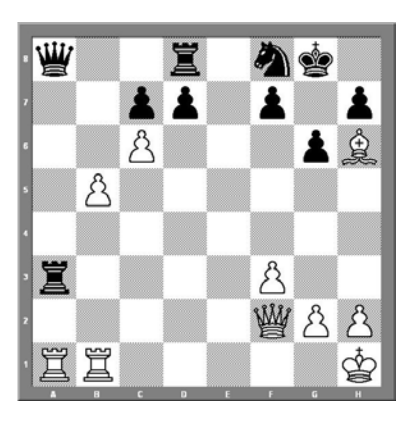
Juegan negras.
1……. Dg5! (clavada)
O se gana el alfil o se gana la dama.



Juegan blancas.
1. Af6 (doble y clavada)



Juegan blancas.
1. Ae7! (amenaza la dama al descubierto y jaque mate con Af6++)



Juegan blancas.
1 Db2! (Amenaza doble a torre y jaque mate con Dg7++)

El resto de la clase será de práctica libre.

CLASE Nº	11	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual con algún alumno seleccionado.

CLASE Nº	12	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre comprender la relación entre las nuevas tecnologías y el ajedrez.
CONTENIDO	Informática y ajedrez.
MATERIAL	Fotocopias.
ACTIVIDAD	Lectura, comentario y análisis crítico de textos.

Para trabajar el tema "informática y ajedrez" entregaremos a los alumnos dos fotocopias:

- En una se comenta sobre un sitio de Internet para jugar partidas de ajedrez en diferentes modalidades.
- En la otra se comenta un torneo en el cual participó un software de ajedrez.

Los dos textos han sido extraídos de diarios importantes.
Luego se conversará con los alumnos sobre los dos textos.

FOTOCOPIA DE INTERNET
Aquí será bueno hacer notar a los alumnos que el ajedrez es uno de los juegos que mejor se ha relacionado con la Internet. Entre las muchas páginas que hay los ajedrecistas podemos sacar provecho de la siguiente manera:

- **Jugar**: podemos participar en torneos o simplemente jugar partidas con personas de todo el mundo. Hasta permiten tener un ranking según el nivel de juego. También hay diferentes modalidades de ajedrez, algunas ya conocidas por los alumnos.
- **Obtener información**: tanto de jugadores, campeonatos nacionales o internacionales. La actualidad del juego, muchas veces ignorada por los medios de comunicación, está disponible en Internet.
- **Conseguir partidas**: en formato pgn. Las mismas se pueden ver en cualquier programa como Chess Basse. Comentar la utilidad y la importancia de los mismos para los jugadores de torneos (conocer al rival, estar al día en aperturas, analizar posiciones, etc.).

FOTOCOPIA TORNEO
Si bien esta nota periodística es bastante vieja, contiene un muy buen análisis de las diferentes ventajas y desventajas que tienen las máquinas y los seres humanos al momento de jugar ajedrez.
Primero remarcaremos la diferencia entre computadoras que solo juegan ajedrez (podemos dar algunos nombres como Mephisto, Novag, Kasparov, etc.) y software que se graba en una PC (Rybka, Hiarcs, Chess Master, Fritz, etc.).

Luego haremos un cuadro en el pizarrón para completar con la información que den los alumnos.

El cuadro quedará completado de la siguiente manera:

	COMPUTADORAS	HUMANOS
VENTAJAS	500.000 JUGADAS DE APERTURAS TACTICA FUERZA BRUTA (150.00 J/S) SIN FACTORES EXTERNOS SIN FACTORES INTERNOS	ESTRATEGIA
DESVENTAJAS	ESTRATEGIA	MEMORIA LIMITADA ERRORES DE CALCULO 1 JUGADA POR SEGUNDO AFECTADO POR EXTERIOR PSICOLOGIA

El profesor explicará cada uno de los factores que se han mencionado.
Para que los alumnos entiendan mejor la fuerza bruta puede recurrirse al siguiente ejercicio.
Se dibuja un mapa de la Argentina en el pizarrón. Se comentará que se quiere unir en un auto las ciudades de Buenos Aires y Ushuaia (marcar en el dibujo) de la forma más rápida posible. Luego se le pide a un alumno (preferentemente de los pocos destacados en el juego) que marque qué camino haría para llegar lo más rápido y directo posible. Ningún alumno presenta problemas para hacerlo fácil y rápidamente. Luego se explicará que si una máquina quiere hacer lo mismo recorrerá todo el país, pueblo por pueblo, hasta llegar a Ushuaia. La diferencia es que su auto es tan rápido que permite hacerlo en el mismo tiempo, o aun en menor, que el utilizado por nosotros. Lo que queremos destacar es que la máquina no tiene una conducta inteligente, sino que analiza todo, por ello necesita una alta fuerza bruta. Podemos ejemplificar en el mural pasando un alumno a realizar la primera jugada. Todos comienzan por el centro y él responderá que lo hace para dominar el centro. Así en cambio una computadora puede analizar jugada por jugada (hasta las más ridículas) para llegar a una buena movida. Obviamente es un ejemplo ya que en la apertura la máquina tiene las jugadas “grabadas en su memoria”.

Se podrán charlar algunos otros aspectos del artículo como los comentarios de los jugadores y el proceso de selección de la máquina. Por supuesto se dirá que hoy por hoy las computadoras están más avanzadas y que juegan de igual a igual con campeones mundiales.

Finalmente podemos preguntar a los alumnos si realmente tiene sentido esta competencia. Ante la pregunta de si es “interesante” ver una carrera de maratón entre un humano, una moto y un auto (donde dirán que no tiene sentido) podemos preguntarnos si tiene sentido competir con máquinas que analizan millones de jugadas por segundo (sin que por ello sean más inteligentes que nosotros). De hecho esa computadora solo puede jugar ajedrez, pero no mantener una conversación o caminar por la calle. Por último podemos recordar que Fischer propuso el Random ajedrez para modificar el juego y evitar así que las máquinas nos superen en poco tiempo.

Este tema se retomará en unas clases con la proyección del video Kasparov vs. Deep Blue.

CLASE Nº	13	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual con algún alumno seleccionado.

CLASE Nº	14	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual con algún alumno seleccionado.

CLASE Nº	14 BIS	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre Comprender la relación entre las nuevas tecnologías y el ajedrez. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	Informática y ajedrez.
MATERIAL	Documental “Game over”
ACTIVIDAD	Proyección del video. Diálogo con los alumnos.

Se proyectará el video (editado) del documental “Game Over”

En él se trata el match entre la computadora de IBM Deep Blue y el campeón mundial (en esa época) Garry Kasparov.

El film pone en claro muchas cosas de las tratadas en la clase Informática y ajedrez. La fuerza bruta de la computadora alcanza a los 200.000.000 de jugadas por segundo. También la cuestión psicológica que muestra Kasparov a lo largo del match.

El eje de atención se centra sobre la posibilidad de la ayuda externa a la computadora en la segunda partida.

El docente puede comentar a los alumnos sobre el autómata (hecho histórico donde un jugador movía las piezas de un aparato con forma humana que jugaba ajedrez en el siglo XVIII). La metáfora es si en esta ocasión, como se dijo, también existío trampa de parte de “la máquina”.

El docente puede comentar cosas para que el seguimiento del video sea más interesante.

CLASE Nº	15	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	APRENDIZAJE

OBJETIVO	Que el alumno logre: Conocer la historia del juego a través de sus partidas y de los jugadores más importantes. Conocer y valorar el desarrollo histórico del juego.
CONTENIDO	Partidas famosas.
MATERIAL	Tablero mural.
ACTIVIDAD	Reproducción de partida. Juego de "Acertar jugadas".

Siguiendo el tema de informática y ajedrez podremos ver la primera partida del match entre Kasparov y Deep Blue. A pesar de su madurez, aún a los alumnos les cuesta estar atentos a una partida larga en el mural.
Podemos recurrir a un ejercicio de puntos por acertar jugadas. Suele ser muy útil en pequeños grupos (por ejemplo con 6 jugadores). En este caso una opción sería pedirles a los alumnos que formen parejas, siendo la pareja la que suma puntos. Como se dijo este año los grupos no pasan de 20 alumnos por lo cual tendremos 7 u 8 parejas. Las jugadas a "adivinar" serán sencillas y con una fundamentación no muy extensa (marcando que algunas veces son buenas y otras no tanto). El docente puede modificar las jugadas a acertar así como los puntajes. También se puede buscar otra partida de algún campeón mundial de los últimos años.

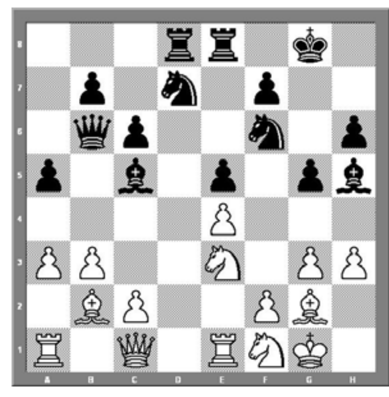
Kasparov Deep Blue. New York, 1997. Primera partida.
1. Cf3 d5 2. g3 Ag4 3. b3 Cd7 4. Ab2 e6 5. Ag2 Cgf6 6. 0-0 c6
7. d3 Ad6 8. Cbd2 0-0 9. h3
(juegan negras por 2 puntos) **9. ...... Ah5**
10. e3 h6 11.De1 Da5 12. a3 Ac7 13. Ch4 g5 14. Chf3
(juegan negras por 5 puntos) 14. …… **e5**

(juegan blancas por 5 puntos)



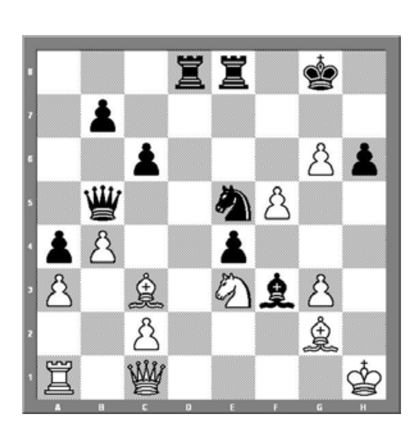
15. e4

15. ….. Tfe8 16. Ch2 Db6 17. Dc1 a5
(juegan blancas por 3 puntos) **18. Te1** Ad6
(juegan blancas por 4 puntos) **19. Cdf1** dxe4 20. dxe4 Ac5
(juegan blancas por 3 puntos) **21. Ce3** Tad8
(juegan blancas por 3 puntos) **22. Chf1**
(juegan negras por 3 puntos)



22. …… g4

23. hxg4 Cxg4
(juegan blancas por 4 puntos) **24. f3** Cxe3 25. Cxe3 Ae7
(juegan blancas por 3 puntos) **26. Rh1**
(juegan negras por 3 puntos) **Ag5** 27. Te2 a4 28. b4
(juegan negras por 3 puntos) **f5** 29. exf5
(juegan negras por 4 puntos) **e4** (juegan blancas por 4 puntos) **30. f4** Axe2
31. fxg5 Ce5
(juegan blancas por 4 puntos) **32. g6** Af3 33. Ac3 Db5
(juegan blancas por 5 puntos)



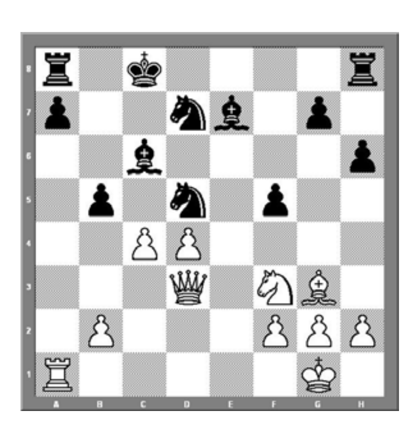
34. Df1

Dxf1+ 35. Txf1 h5 36. Rg1 Rf8
37. Ah3 b5 38. Rf2 Rg7
(juegan blancas por 4 puntos) **39. g4** Rh6 40. Tg1 hxg4 41. Axg4 Axg4 42. Cxg4+ Cxg4+ 43. Txg4 Td5
(juegan blancas por 4 puntos) **44. f6** Td1
(juegan blancas por 3 puntos) **45. g7** 1-0

Finalmente si quedan unos minutos podrá mostrarse la definición de la última partida. Duró solo 19 jugadas y la posición final es caótica para el campeón mundial.



Deep Blue	Kasparov
8. Cxe6	De7
9. 0-0	fxe6
10. Ag6+	Rd8
11. Af4	b5
12. a4	Ab7
13. Te1	Cd5
14. Ag3	Rc8
15. axb5	cxb5
16. Dd3	Ac6
17. Af5	exf5
18. Txe7	Axe7
19. c4	1-0



CLASE Nº	16	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual con algún alumno seleccionado.



CLASE Nº	17	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y jugar diferentes variantes del juego del ajedrez.
CONTENIDO	El ajedrez cometodo. El ajedrez progresivo. El ajedrez pasapiezas.
MATERIAL	Tablero mural. Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Repaso de las reglas de cada juego. Práctica libre.

En esta clase recordaremos las diferentes variantes del juego que han sido aprendidas y los alumnos podrán elegir cuál jugar y con quien.

Pueden ser:

- Cometodo.
- Progresivo.
- Pasapiezas.

CLASE Nº	18	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		2	LA PARTIDA	PRACTICA

OBJETIVO	Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.
CONTENIDO	La partida.
MATERIAL	Juegos de ajedrez.
ACTIVIDAD	Práctica dirigida (torneo).

Continuaremos el torneo.

Como siempre el docente puede realizar alguna de las actividades mencionadas a lo largo de los años, aunque considerando que es el último año no es necesario ir más allá de la práctica individual al momento que los otros alumnos juegan.

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">CLASE Nº</td><td rowspan="2">19</td><td colspan="2">BLOQUE</td><td>TIPO DE CLASE</td></tr>
<tr><td>2</td><td>LA PARTIDA</td><td>PRACTICA</td></tr>
<tr><td>OBJETIVO</td><td colspan="5">Que el alumno logre utilizar los conocimientos aprendidos en situaciones de juego.</td></tr>
<tr><td>CONTENIDO</td><td colspan="5">La partida.</td></tr>
<tr><td>MATERIAL</td><td colspan="5">Juegos de ajedrez.</td></tr>
<tr><td>ACTIVIDAD</td><td colspan="5">Charla final del torneo interno. Partidas finales.</td></tr>
<tr><td colspan="6">Considerando que ya no es necesario comentar los desempeños individuales de manera extensa, en esta clase se pueden terminar de definir algunas partidas del torneo para dar las posiciones en los minutos finales de la misma.</td></tr>
</table>

CLASE Nº	20	BLOQUE		TIPO DE CLASE
		3	EL MUNDO DEL AJEDREZ	ORGANIZATIVA

OBJETIVO	Que el alumno logre conocer y valorar manifestaciones culturales relacionadas con el juego.
CONTENIDO	Literatura y ajedrez.
MATERIAL	Fotocopias texto: “El rey negro”.
ACTIVIDAD	Lectura y análisis del texto. Cierre de las clases.

Es la última clase de un ciclo de 7 años. Para finalizar daremos a los alumnos una fotocopia del texto “El rey negro”.

La misma es una perla de conceptos ajedrecísticos que ponen de manifiesto los sentimientos de una persona.

El profesor la leerá e irá comentando los vaivenes del autor, con la ayuda de los alumnos. En el mural podrán mostrarse o explicarse cosas (la tumba de Philidor, el triángulo de Delentag, etc.).

El texto es emocionante y especialmente apto para “grupos sensibles”. El AMOR es el leit motiv del texto, tema que los chicos tienen a flor de piel a esta edad, ¡Aprovéchelo!

Finalmente el docente podrá comentar cuál ha sido el desempeño del grupo en los 7 años, recordar anécdotas, actividades realizadas, etc.
También les puede pedir a los alumnos que comenten cuáles han sido las cosas que les han gustado y aquellas que no, de las clases y el profesor.

Así termina la tarea realizada.

ANEXO

INCLUYE

- **TEXTO “EL AJEDREZ ES ABURRIDO”**
  Fotocopiar para entregar uno a cada alumno.

- **FOTOCOPIA NOTA AJEDREZ EN INTERNET. DIARIO CLARIN.**
  Fotocopiar para entregar uno a cada alumno.

- **FOTOCOPIA NOTA “LAS NEURONAS CONTRA LOS CHIPS”. DIARIO LA NACION.**
  Fotocopiar para entregar uno a cada alumno.

- **TEXTO “EL REY NEGRO” DE JUAN JOSE ARREOLA.**
  Fotocopiar para entregar uno a cada alumno.

- **NOTA SUPLEMENTO DEPORTIVO DIARIO CLARIN: “RIVER TUVO SU TARDE SOÑADA ANTE BOCA”**
  Fotocopiar para entregar uno a cada alumno. Los alumnos deben señalar los términos ajedrecísticos e interpretarlos en el contexto en que se encuentran

- **BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.**

El ajedrez es aburrido
– y esto es bueno……



El ajedrez es uno de los juegos más aburridos del mundo.
Y es uno de los más arduos.
Una partida de torneo de alto nivel puede durar, según el reglamento del tiempo disponible, más horas que lo que trabaje un operario en el sector metalúrgico durante un día.
Por supuesto, en lo que se refiere a los niños, es totalmente distinto.
En general podemos afirmar: cuanto más joven es un jugador, más rápidamente termina una partida.
Por regla general, los niños tienen la tendencia de no dedicarse durante mucho tiempo a una sola cosa.
Y raro es el caso de un muchacho de 8 años de edad, cuyo promedio sea superior a 10 minutos.
Las partidas "Sub-10" no gana el calculador más profundo, el mejor estratega, ni el táctico más listo – sino en la mayoría de los casos aquel que de forma sencilla consigue cometer menos fallos en el tablero que su adversario durante un máximo de 30 minutos.
Al fin y al cabo, los jóvenes jugadores se destacan por una cualidad, que les distingue considerablemente de la masa de sus compañeros de la misma edad:
"Les gusta ocuparse durante más tiempo en una sola cosa."
Sí, esto es: La capacidad de profundizar en algo, que se teme más en la sociedad actual, que al diablo en la oscura Edad Media.
El aburrimiento nunca debe aparecer ni por unos segundos en nuestra sociedad moderna y tan especializada.
Donde se convierte la enseñanza en un entretenimiento, donde los deberes caseros y la televisión en muchos hogares forman una unidad simbólica, donde los profesores de las escuelas primarias se quejan, que sus alumnos no saben ocuparse exclusivamente de un deber de prueba durante el tiempo dado – allí el ajedrez es uno de los últimos bastiones de tranquilidad y constancia.
Televisores, ordenadores, 'gameboy' son cien veces más atractivos y entretenidos que una partida de ajedrez.
Comparado con todo esto, el ajedrez es sencillamente aburrido.
Y esto es bueno que sea así, porque en ninguna parte los niños aprenden mejor a ser pacientes y a concentrarse exclusivamente que con el juego de ajedrez.
Justo es esto, lo que significa la esencia del ajedrez.
Quién está fascinado por el ajedrez, lo está por esto, sin lugar a dudas.
De ocuparse intensamente con un problema, buscar estrategias de solución y rechazarlas, de decidirse después de una reflexión madura y vivir inmediatamente las consecuencias de esta decisión.
Los esfuerzos y las esperanzas de los responsables de la FIDE son divertidos, si creen que mediante un recorte del tiempo de reflexión, el juego sería más atractivo para los espectadores.
La argumentación "de cortocircuito" es:
Partidas más rápidas – más espectadores – más patrocinadores – más dinero.
Pero lo que vale para las carreras de coches, no debe valer también para el ajedrez.
Si los bólidos de la fórmula 1 en el futuro corrieren tan lentos como los caracoles en los circuitos, las masas de espectadores se marcharían.
No obstante, si en el ajedrez se jugase con la velocidad de la fórmula 1, se obtendría el mismo resultado.
¿Has seguido una vez una partida, tipo "ping-pong" en Internet? Es justo esto….
Quién trabaja mucho con los niños, vive muy de cerca, lo laborioso que es el camino del principiante entusiasmado hasta conseguir ser un estudioso y exitoso jugador de torneo.
El fenómeno difundido: al principio cuanto más practican los niños, más rápido juegan.
Porque con una rutina creciente, saben pensar más rápido. Este proceso es importante para documentar muchos estudios, que el pensador más veloz ganará la partida.
Bien entendido: el pensador más veloz – no el jugador más rápido.

Referente a los niños, de momento no hay ninguna diferencia: Si saben calcular rápidamente, juegan también más velozmente. Necesitan su tiempo hasta llegar a aprender el aplicar su velocidad de cálculo para calcular con más profundidad.
Si se llega al punto, en el cual la cantidad efectúa el salto dialéctico a la calidad, entonces se producen unos saltos increíbles del rendimiento, que estamos observando frecuentemente en el caso de jugadores de ajedrez con una edad entre 11 y 13 años.
¿Sin embargo, porque necesitan los niños tanto tiempo para llegar a este punto?
La razón es tan sencilla como invariable.
En este sentido, el ajedrez es un juego contra-natura:
Por su naturaleza, el hombre es lerdo. Ve un problema, busca una solución y ya está satisfecho.
Pero dado que la solución que primero se presenta, casi nunca es la mejor, transcurren partidas de niños de tal forma como las conocemos: Un tecleado alegre en la velocidad de un coche de carreras, frecuentemente ya no queda tiempo para apretar el reloj.
Muchos profesores eligen medidas drásticas para reducir la peligrosa velocidad del juego:

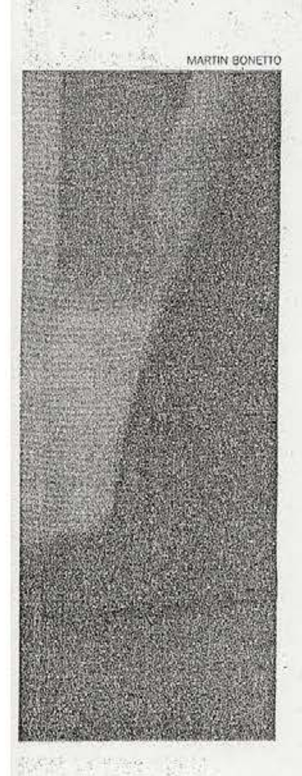
- Dan sermones semanales para aminorar la velocidad .
- Prohíben partidas “ping-pong”.
- Se sitúan con el cronometro al lado del tablero y obligan a los niños a esperar un minuto antes de efectuar la jugada.
- Rechazan torneos de partidas rápidas como no convenientes.
- Reprenden, si se gana una partida con demasiada rapidez.
- Casi se vuelven locos, si se pierde una partida demasiado pronto.

Sin embargo, este sería el camino totalmente erróneo. Porque de esta forma, los niños jugarían de forma más pausada – para evitar la crítica de los mayores – pero a lo largo, se frenaría con seguridad su desarrollo.
No debemos olvidar el hecho de que la mayoría de los niños no tiene el instinto de dedicarse durante mucho rato a un problema. ¡Pero esta facilidad se puede aprender – pero no se puede enseñar!
Sencillamente, cada niño necesita una cantidad determinada y sumamente diferente, de partidas, para recorrer este proceso. Estas pueden ser 100 partidas o 1.000. Bien sea ajedrez “ping-pong”, semi-rápido o normal.
Lo que cuenta es la experiencia – y la mezcla.
Se sabe, que el Gran Maestro Vishy Anand ha jugado durante muchos años un sinfín de partidas semi-rápidas. Este hecho, obviamente no ha frenado su subida a la cima del mundo y convertirse ya dos veces en Campeón del Mundo.
También son legendarias las miles de partidas “ping-pong” de Bobby Fischer hoy en día.
Lo importante es: que los niños necesitan tiempo, experiencia y también paciencia por parte de los mayores, para resolver ellos mismos los problemas centrales de aprendizaje en el ajedrez.
El ajedrez exige constancia y paciencia por parte de los niños y de los entrenadores.
Los niños pueden aprender muchísimo gracias a la dedicación al ajedrez. La virtud de buscar de manera intensa y perseverante las soluciones significa de por sí una de estas capacidades.
Pero esta es una, que proporciona casi exclusivamente el ajedrez. De todas formas es la, que el ajedrez sea tan valioso.
Si algún día un niño ha aprendido, que vale la pena reflexionar durante más tiempo, más frecuentemente, más profundamente y más concentrado sobre un problema, entonces el ajedrez ha funcionado.
¡Y esto es bueno!

Traducido y adaptado por Frank Mayer - Revisado por Salvador Aldeguer

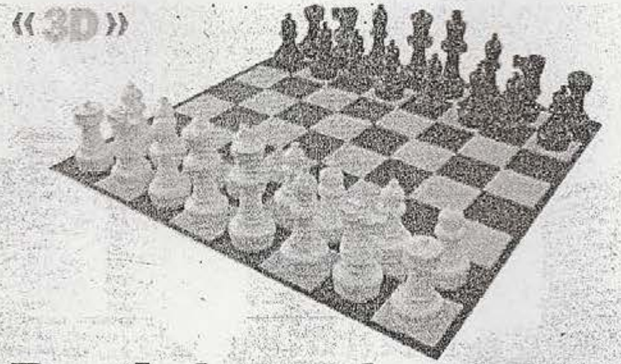
DS

MARTIN BONETTO



www.jlplanner.com
http://espanol.softpicks.
et/software/Bill-Power-
luses-35259.htm
www.acoransoft.com
www.terra.com.ar/canales
software/69/69649.html
www.programas-gratis.
et/descargar/programas-
conomia-contabilidad.
hp?idsubcategoria=48
www.donfreeware.com/
genda36.htm
www.mechcad.net/
roducts/acemoney/
http://euromoney.
ptodown.com
www.maxprog.com/

« 3D »



Por Internet
Ajedrez digital de lujo

Un sitio gratuito, para avanzados y no tanto. Sólo hay que inscribirse y bajar el soft Java a la computadora

Leonardo Correa
lcorrea@clarin.com

Pocos juegos tradicionales se montaron tan bien a la nueva ola de lo digital como el ajedrez.

En los inicios de esta era el desafío era ganarle a la computadora. Ahora, la sal está en jugar por Internet, con gráficos de última generación.

Uno de los sitios web que mejor interpreta la movida es www. buho21.com. De origen español, allí se dan cita, a toda hora, miles de personas de habla hispana de todo el mundo.

Jugar es **gratis**. Hay que inscribirse en el sitio mediante un trámite sencillo y bajar Java 5.0 desde la misma página.

En el sitio no solo se puede jugar ajedrez en el estilo clásico. También hay otras alternativas, como por ejemplo **Pasapiezas**, donde se puede ir incluyendo en el bando propio las piezas comidas al otro jugador. Otra alternativa es la **Alocada**, modo en el que la posición de partida de las piezas es elegida de forma aleatoria por el sistema. O **Tuerto**, donde se puede mover sólo en algunas casillas. Aquí no hay jaque y hay que comer al rey.

Se puede disfrutar todos estos modos de juego en torneos o en una sola partida, al estilo desafío.

Para establecer un partido, se puede aceptar alguno de los desafíos que aparecen en el menú principal, enviados por los otros jugadores. Allí también figura el ranking de cada uno.

Se destaca la parte **gráfica** del sitio. Hay diferentes estilos de piezas para elegir y el tablero puede mutar a una buena cantidad de colores. Buho 21 corre con Windows, Mac y Linux. ◄

libros

Voto electrónico en la Argentina
Autor: A. Prince. Edita: Dunken.
$22

Animación de personajes con Maya
Autor: Jae-Jin Choi. Edita Anaya
$314

« mp3 »

Wilco
Gente co

El grupo liderado
Jeff Tweedy regala
en su sitio el tema
What Light, de su
nuevo disco
Sky Blue Sky.

Marcelo Bellucci
mbellucci@clarin.com

Si hay algo para recon
le a Wilco, además d
gunas baladas adm
bles, es que supo defender c
nadie el concepto de forma
independiente. Esto lo demo
cuando Reprise Records, su

El IV Magistral de la Argentina

Las neuronas contra los chips

Desde hoy, en Vicente López, y por primera vez en nuestro país, una máquina jugará contra once maestros

Carlos A. Ilardo
De la Redacción de La Nacion

Por primera vez en la Argentina, una máquina (el programa alemán de ajedrez Chess Tiger 14.0) participará de una competencia junto a 11 maestros sudamericanos, entre ellos 7 argentinos. La desigual batalla entre las neuronas y los chips no registra antecedentes en la historia de los certámenes de ajedrez realizados en el país.

Hoy, desde las 16, en los salones de CM Salud, Domingo Faustino Sarmiento 1755, en Vicente López, el maestro internacional argentino Sergio Slipak, de 35 años, conducirá las piezas blancas ante el programa de ajedrez Chess Tiger, cuyo poder de análisis es de 150 mil jugadas por segundos, en la rueda inaugural del IV Magistral Internacional de la República Argentina Copa Mercosur 110° aniversario de Florida.

Chess Tiger, con un Elo (puntaje con el que se mide el ranking entre los ajedrecistas) de 2578 puntos –comparable a la fuerza de juego de un gran maestro– encabeza la preclasificación, escoltado por el quíntuple campeón argentino Pablo Ricardi (Elo 2554).

Las partidas se jugarán con un ritmo de 75 minutos por competidor para ejecutar las primeras 40 jugadas. Chess Tiger dispondrá de sólo 65, en razón de que sus movimientos y las respuestas de sus adversarios serán realizados por un operador de la empresa Chessbase, creadora del ingenio, uno de los cuatro mejores 4 programas de la actualidad, trasladando, con ayuda del mouse, las jugadas de la mesa de juego al tablero que se observará en el monitor de la PC.

La intuición y el planteamiento de juegos estratégicos, fuera de la lucha táctica –donde la máquina no comete errores de cálculo– serán las principales herramientas con que cuentan los humanos para hacer frente al desigual desafío.

Ellas, las computadoras, pueden almacenar en su memoria hasta 500.000 jugadas extraídas de libros sobre aperturas del juego. Una orden del programa será suficiente para llegar a ese archivo. En tanto, ellos, los maestros, sólo tendrán de aliados los recuerdos frescos de su memoria, teniendo prohibida la consulta a un libro durante el desarrollo de la partida.

Además, el frío o el calor, la atmósfera que hace al entorno del tablero, con las voces de curiosos y los flashes fotográficos solo perturbarán la concentración del humano. Las máquinas juegan sin presión psicológica, sin advertir siquiera el nombre de su rival, sin saber si se trata de Kasparov o de un principiante.

Los nervios y el cansancio tampoco tienen acceso en sus circuitos. Su *organismo* desconoce el tabaco y el alcohol. Son simplementes máquinas que se rigen por un sistema de órdenes.

Las restantes de las partidas de la primera rueda serán las siguientes: Everaldo Matsuura (Brasil) v. Oscar Panno (Argentina); Eduardo Limp (Brasil) v. Pablo Ricardi (Argentina); Andrés Rodríguez (Uruguay) v. Enrique Scarella (Argentina); Miguel Andrés (Cuba) v. Diego Valerga (Argentina) y Alejandro Hoffman v. Mauricio Dorin (ambos argentinos).

Cómo piensa Chess Tiger 14.0



1

Tras la jugada efectuada por el rival sobre el tablero, el operador del programa realizará el mismo movimiento, con ayuda del mouse, sobre la imagen del tablero que se observará en el monitor de la PC.

2

El programa comenzará una tarea de verificación del movimiento en la base de datos de su biblioteca de aperturas (allí almacena aproximadamente 500 mil jugadas).

■ Si el movimiento sigue la línea teórica de la apertura (no es una jugada desconocida), la máquina responderá sin demoras con la mejor continuación de esa variante.

■ Si el movimiento es novedoso (una jugada desconocida) o no figura en su base, la máquina iniciará una nueva tarea de procesamiento.

•Revisará cada una de las piezas y la serie de movimientos posibles (jugadas legales) desechando, a través de un algoritmo de valoración, las jugadas intrascendentes.

•Verificará la seguridad de su Rey, su esquema defensivo, la estructura de peones, las posibilidades de ataques o de "comerse" una pieza, de lograr mayor ventaja de espacio y dominio de columnas y diagonales.

3



En este paso el poder de análisis de Chess Tiger alcanzará la mayor profundidad de cálculo -casi 150.000 jug/seg-, lo que se denomina Fuerza Bruta. Allí selecciona las 3 o 4 mejores líneas de variantes hasta completar un horizonte de los 8 movimientos completos (4 del blanco y 4 del negro) de cada una de esas líneas descartando automáticamente otras ramas del árbol de variantes. El algoritmo de valoración le señalará la secuencia más ventajosa.

4

Una vez que Chess Tiger seleccione un movimiento lo ejecutará, por sí solo, sobre la imagen del tablero en la PC. Inmediatamente, entonces, el operador, repetirá la jugada sobre la mesa de juego, accionando, además, el reloj que pondrá en marcha el tiempo de reflexión del maestro. Así quedará reglamentariamente hecha la jugada y el humano comenzará un proceso similar de reflexión al del ingenio. Sin la ayuda de chips, pero guiado por su instinto y sus neuronas.

El sistema de valoración de piezas de la computadora

Se rige por una tabla de Unidades de Peones. Allí las piezas tienen un valor simbólico.



Peón	1 pts.
Caballo	3 pts.
Alfil	3,5 pts.
Torre	5 pts.
Dama	9 pts.



El Rey no tiene equivalentes porque no se lo puede capturar. Este sistema de puntuación le permitirá a Chess Tiger seleccionar la continuación más ventajosa o menos desfavorable.

El tiempo

El programa posee un reloj digital sobre la pantalla del monitor. Si bien allí se señala el tiempo restante de cada jugador para completar el número de jugadas en un tiempo determinado, el mismo no tendrá validez oficial pues el tiempo de juego se regirá por lo que indique el reloj que se halla sobre la mesa de juego. Por ello, ya que el ritmo de tiempo de la competencia será de 75 minutos para las primeras 40 jugadas, probablemente, Chess Tiger será programado con un lapso de tiempo menor, aproximadamente de 65 minutos, ya que al operador, la tarea de completar cada jugada y cada respuesta que transmita del tablero a la máquina y viceversa, le demandará un promedio de 10 segundos por jugada. La máquina necesita que se le informe el tiempo exacto para completar el número de jugadas exigidas y así, de manera automática, administrará su tiempo de respuesta.

OSCAR PANNO

"La primera partida del match entre Kasparov-Deep Blue nos debe servir de enseñanza a todos los ajedrecistas cómo hay que jugarles a las máquinas, aquello fue una obra de arte. Hoy, los programas están bien afilados, no cometen errores torpes y tienen una buena valoración de la posición de las piezas, son un rival de riesgo. ¿Si ganará el torneo? No sé, yo no opino de mis mayores y ella tiene un ranking superior al mío (risas)"

ALEJANDRO HOFFMAN



"Preparé una línea de juego especial donde la máquina no use la táctica porque allí me supera ampliamente. Es un rival de cuidado, aunque prefiero no jugar con ellas: la competencia es desigual"

Gonzalo Díez / LA NACION

<u>*EL REY NEGRO*</u>

Juan José Arreola

Yo soy el tenebroso, el viudo, el inconsolable que sacrificó la última torre para llevar un peón femenino hasta la séptima línea, frente al alfil y el caballo de las blancas.

Hablo desde mi base negra. Me tentó el demonio en la hora tórrida, cuando tuve por lo menos asegurado el empate. Soñé la coronación de una dama y caí en un error de principiante, en un doble jaque elemental...

Desde el principio jugué mal esta partida: debilidades en la apertura, cambio apresurado de piezas con clara desventaja... Después entregué la calidad para obtener un peón pasado: el de la dama. Después...

Ahora estoy solo y vago inútil de blancas noches y de negros días, tratando de ocupar casillas centrales, esquivando el mate de alfil y caballo. Si mi adversario no lo efectúa en un cierto número de movimientos, la partida es tablas. Por eso sigo jugando, atenido en última instancia al Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez, que a la letra dice: Inciso 4) Cuando un jugador demuestra que cincuenta jugadas, por lo menos, han sido realizadas por ambas partes sin que haya tenido lugar captura alguna de pieza ni movimiento de peón.

El caballo blanco salta de un lado a otro sin ton ni son, de aquí para allá y de allá para acá. ¿Estoy salvado? Pero de pronto me acomete la angustia y comienzo a retroceder inexplicablemente hacia uno de los rincones fatales.

Me acuerdo de una broma del maestro Simagin: el mate de alfil y caballo es más fácil cuando uno no sabe darlo y lo consigue por instinto, por una implacable voluntad de matar.

La situación ha cambiado. Aparece en el tablero el Triángulo de Deletang y yo pierdo la cuenta de las movidas. Los triángulos se suceden uno tras otro, hasta que me veo acorralado en el último. Ya no tengo sino tres casillas para moverme: uno caballo rey y uno y dos torre.

Me doy cuenta entonces de que mi vida no ha sido más que una triangulación. Siempre elijo mal mis objetivos amorosos y los pierdo uno tras otro, como el peón de siete dama. Ahora tres figuras me acometen: rey, alfil y caballo. Ya no soy vértice alguno. Soy un punto muerto en el triángulo final. ¿Para que seguir jugando? ¿Por qué no me dejé dar el mate pastor? ¿O de una vez el del loco? ¿Por qué no caí en una variante de Legal? ¿Por qué no me mató Dios mejor en el vientre de mi madre, dejándome encerrado allí como en la tumba de Filidor?

Antes de que me hagan la última jugada decido inclinar mi rey. Pero me tiemblan las manos y lo derribo del tablero. Gentilmente mi joven adversario lo recoge del suelo, lo pone en su lugar y me mata en uno torre, con el alfil.

Ya nunca más volveré a jugar al ajedrez. Palabra de honor. Dedicaré los días que me queden de ingenio al análisis de las partidas ajenas, a estudiar finales de reyes y peones, a resolver problemas de mate en tres, siempre y cuando en ellos sea obligatorio el sacrificio de la dama.

del libro Confabulario Total (1962)

Clarin.com | Ultimo Momento

18:22 | River tuvo su tarde soñada ante Boca

Le ganó 3 a 1 en el Monumental, donde hubo casi 65 mil personas. Higuaín metió dos golazos y otro fue de Farías. Palacio había empatado con un derechazo alto. Belluschi la rompió y Silvestre fue expulsado. El equipo de Passarella quedó a sólo un punto del actual campeón y le dio emoción al Apertura.

Por Javier Febré, de la Redacción de Clarín.com

La pelota empezó a rodar y terminó la partida de ajedrez entre Daniel Passarella y Ricardo La Volpe. Que juega Gallardo, que juega Ferrari. Que va Dátolo, o Franzoia. Domingo o Jesús. Farías o Falcao. Hasta pocos minutos antes del comienzo del Superclásico los dos técnicos habían jugado a las escondidas durante toda una semana, como siempre, cargada de tensiones y declaraciones cruzadas: la previa al Superclásico del fútbol argentino.

Los locales llegaban luego de perder puntos en los últimos minutos de sus dos últimos choques, contra Colón y Belgrano. Con la presión de la gente que exigía terminar con una racha adversa contra el eterno rival. Y con el agregado de la deserción de Ariel Ortega por problemas personales. Los visitantes, motivados luego de dar vuelta el partido contra Vélez. Y con la certeza de que un empate en El Monumental era un resultado aceptable, porque dejaría las cosas tal como estaban en la tabla: Boca con una ventaja de cuatro puntos.

De movida River perdió a uno de sus alfiles. Domínguez y Calvo chocaron fuertemente en la mitad de la cancha. El lateral izquierdo local quedó fuera de combate y Passarella tuvo que improvisar: entró el juvenil Abelairas para jugar por izquierda y Zapata tomó la posición lateral izquierdo que dejó Domíguez. En el ínterin Boca aprovechó la superioridad numérica por ese sector para llegar dos veces. Gonzalo Higuaín, una de las torres sobre la que se viene apoyando la producción del equipo de Núñez, había anunciado antes con un disparo fortísimo que pegó en el palo, con Bobadilla vencido. El delantero seguía sufriendo de sequía goleadora.

Los dos técnicos poblaron el mediocampo de peones. Allí, entendían, estaba la clave para abrir el partido. El que ganara la pulseada en ese sector, el que consiguiera sacar la mínima luz de ventaja, podía torcer la historia a su favor. Curiosamente los dos equipos conseguían desequilibrar por el sector derecho. Neri Cardozo se le empezó a escapar a Zapata y complicaba al fondo local con sus veloces corridas. Ferrari e Higuaín se encontraban para exigir a Morel Rodríguez. Gago aparecía muy solo en el círculo central y Passarella le pedía a gritos a Belluschi que lo encimara para evitar que naciera el fútbol de Boca.

Seguían tablas, cuando lentamente Boca empezó a dominar el juego. River, que había empezado con más ímpetu, se fue diluyendo y no conseguía hilar una jugada colectiva. Pero un error de Bobadilla en una salida del arco generó en una falta de Silvestre a Farías. De la pelota parada, Belluschi buscó el centro del área. Hubo una serie de rebotes, e Higuaín, de taco, se amigó con el gol después de cuatro fechas. Y estalló El Monumental.

La alegría les duró exactamente dos minutos a los locales. Porque aparecieron los caballos de La Volpe: Gago y Palacio, una combinación repetida en los últimos tiempos. El volante encontró en el área al delantero, que se sacó de encima a Nasuti para pegarle alto, al segundo palo de Carrizo, y poner la igualdad. El empate estaba más acorde con lo que había sucedido hasta entonces en la cancha.

Los goles le hicieron bien al partido porque los dos equipos empezaron a cambiar ataque por ataque y el Supeclásico se abrió. Con más ganas que fútbol, más lucha que juego asociado, como suele ser en estos choques. Higuaín siguió desequilibrando por derecha. Palermo y, sobre todo, Palacio complicaban a la defensa de River. Gago, peligrosamente descuidado en el medio por los volantes locales, clarificaba el juego para Boca. El tercer gol podía caer antes de que se terminara la primera mitad. Pero se fueron a los vestuarios igualados.

Empezó mejor River el segundo tiempo. Boca se retrasó peligrosamente y los locales empezaron a acercarse al área del arquero Bobadilla. Al minuto, el Cata Díaz despejó un centro atrás de Higuaín que esperaba por el centro, relamiéndose, Farías. Belluschi empezó a prevalecer en el medio y a encontrarse con Higuaín. A los 8, los dos armaron una pared fantástica y el delantero quedó solo frente al arquero. Lo eludió con un quiebre de la cintura y con un toque de zurda puso una vez más arriba a los locales. Otra vez estalló El Monumental.

Y también casi se repite la historia del primer tiempo. Porque Boca empezó a presionar y estuvo a punto de empatar en un tiro libre que derivó en una confusa jugada, en la que la pelota pegó dos veces en el travesaño de Carrizo. Volvió a encenderse el partido porque el equipo de La Volpe fue a buscar la igualdad con mucha gente y los de Passarella se pararon de contraataque. Farías estuvo a punto de marcar el tercero, pero Bobadilla lo impidió.
Si en el primer tiempo se había destacado la dupla Gago-Palacio por encima del resto, en el segundo sobresalió la pareja Belluschi-Higuaín. El volante de River fue el que mejor entendió cómo conservar la ventaja y buscar aumentarla. A los 22, habilitó con mucha precisión a Farías quien definió muy bien sobre la salida de Bobadilla. Ahora sí, jaque a Boca.

Entonces La Volpe movió las piezas. Con las entradas de Delgado y Bertolo, por Palermo (lesionado) y Calvo, el técnico intentó buscar las variantes que su equipo no encontraba. Belluschi, la figura de la cancha, seguía haciendo de las suyas, porque encontraba muchos espacios pasando la mitad de la cancha. Encima Silvestre protestó y Elizondo le mostró la segunda amarilla. El Cata Díaz jugaba gratis después de pegar su enésima patada. Con 10 jugadores y 1-3 en la chapa, la partida pintaba muy complicada para el líder del torneo, que dejaba en El Monumental un invicto de 22 partidos.

De ahí al final, los de Núñez estuvieron más cerca del cuarto, que los xeneizes del descuento. Tarde soñada para River. Con un Belluschi inspirado y un Higuaín imparable, dominó al equipo superganador de los últimos tiempos. Y le dio vida al Apertura 2006 con un jaque mate a Boca. Ni más ni menos.

BIBLIOGRAFIA POR CLASE Y LECTURAS RECOMENDADAS. FUENTE O DATOS DEL MATERIAL UTILIZADO PARA LAS CLASES.

Primer año de educación secundaria.

CLASE	MATERIAL UTILIZADO O RECOMENDADO
1	Texto “El ajedrez es aburrido”. Traducido y adaptado por Frank Mayer - Revisado por Salvador Aldeguer. Web http://www.tabladeflandes.com/
5	Grau, R. (1989), *“Tratado general de ajedrez: Tomo I”*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
9 BIS	Documental “Cerebros brillantes: cómo se hace un genio”. Nat geo. En Internet: http://www.natgeo.tv/especiales/cerebros-brillantes/
12	Artículo diario Clarín: “Ajedrez digital de lujo.” Artículo diario La Nación (23 de junio de 2001): “Las neuronas contra los chips.”
14 BIS	Documental “Game Over: Kasparov and the Machine.” Vikram Jayanti. Canadá (2003).
20	Texto “El rey negro”, de Juan José Arreola. En Internet: http://www.metajedrez.com.ar/elreynegro.htm
	Edición de películas de ajedrez. Fragmentos de “El séptimo sello” (Bergman, 1957), “Casablanca”, (Curtis, 1942), “De Rusia con amor” (Young, 1964), “X-Men”, (Singer, 2000), “Blade Runner”, (Scott, 1982), “Los locos Adams”, (Sonnenfeld, 1991), entre otros. Cortometraje: “Una disputa ajedrecística”, (aul, 1903). Cortometraje “La fiebre del ajedrez”, (Pudovkin y Shpikovsky, 1925).
	Film “Los caballeros del sur del bronx” (2005), Allen Hughes, USA.
	Texto “River tuvo su tarde soñada ante boca”. Por Javier Febré. Diario Clarín (2006).

El fin del camino.

Volvemos finalmente a insistir con las limitaciones que presenta el aprendizaje de los niños. Tal vez el lector piense que el alumno que termina este proceso de 7 años (hay que tener en cuenta que en los últimos cuatro años el alumno que no practica fuera del colegio en realidad sólo tiene 4 meses de clases por año) es ya un ajedrecista consumado con técnica y gran capacidad de cálculo. La verdad sigue siendo que los niveles que presentan los alumnos al terminar este ciclo son muy variados. Todavía habrá alumnos con dificultades para aplicar las tácticas enseñadas, así como crear estrategias acordes a la posición. La consideración del movimiento del oponente sigue estando limitada muchas veces a la respuesta inmediata.
Sin embargo podemos decir algunas generalidades que nos darán una idea de esta realidad final en los diferentes aspectos del aprendizaje del juego:
El alumno "promedio" que termina este ciclo:

- Tiene un juego más "conceptual" que memorístico. Tienen un conocimiento teórico bajo, por lo cual juega aplicando los conceptos aprendidos (que es lo que buscamos, aunque tal vez eso no de un gran nivel de juego).
- Realizará un desarrollo centralizado en la apertura, el cual no será "ortodoxo", esto es que muchas veces aparecerán jugadas que no son las usuales debido a una idea propia del alumno. Esto permite aperturas variadas con lugar para la creatividad evitando así el cansancio de repetir siempre lo mismo.
- Reconocerá las tácticas básicas (clavadas, dobles, etc.) aunque aún su utilización y aprovechamiento será imperfecto.
- Elaborará estrategias para ganar el partido, aunque probablemente no las pueda explicar correctamente y tengan aún muchos errores.
- Puede realizar el jaque mate en el medio juego, pero muchas veces recurre a los mates básicos que le dan una forma segura de ganar.
- Maneja el tiempo según el rival que le toque y el momento de la partida. Todavía tiene tendencia a jugar rápido, pero en ciertas circunstancias sabe que debe pensar más para derrotar a determinado oponente.
- Tiene más en cuenta el juego del rival, aunque su atención se centra más en sus posibilidades.
- Más allá de gustarle el juego o no, le dará al mismo, un valor cultural. Conoce su historia y su relación con otras actividades culturales del hombre (el cine, la artesanía, la tecnología) comprendiendo la importancia del mismo a nivel mundial.
- La mayoría serán aficionados al juego. Los que en definitiva muchas veces hacen que se transmita una determinada actividad o se consuma su información (no todos jugamos bien al fútbol o practicamos tenis, pero seguimos el campeonato mundial o la Copa Davis como si fuésemos jugadores). Tal vez no se acerquen a un club de ajedrez a jugar torneos, pero cuando escuchen información del mismo la seguirán con atención. También serán transmisores en su familia enseñándoles a las nuevas generaciones. Por supuesto, si en la zona existen cómodas oportunidades para mejorar (clases o clubes cerca) los que mejor nivel tenían probablemente seguirán su desarrollo.

Como ya se dijo anteriormente, al parecer a los 13 años se produce un descenso en el interés por jugar de parte de los niños. Probablemente esa “edad oscura” que empieza para el ajedrez en la vida de una persona, dure algunos años, pudiendo luego en la edad más adulta volver a practicar el juego si se dan las condiciones mencionadas antes. No debemos, como docentes, lamentarnos por esta situación. Los chicos han cambiado y también sus intereses. Se dejan llevar mucho por “el grupo” y las modas. Y sabemos perfectamente que el ajedrez no tiene relevancia a nivel de los medios de comunicación y no lo hacen aparecer como algo valorado. Lamentablemente muchas veces en esta sociedad se vende como “interesante” lo que hace que los chicos gasten dinero y piensen poco. Por ello debemos confiar en que una buena enseñanza del juego hará que las habilidades aprendidas se utilicen en los nuevos retos que les presente la vida a los niños y que se vuelvan difusores del juego y lo transmitan en su medio cotidiano. Tal vez con el tiempo vuelvan a interesarse para jugarlo con más seriedad.

Por último me gustaría cerrar este título con la experiencia personal. Infinidad (literalmente) de veces me he encontrado con alumnos del colegio (de secundaria, que ya no tienen ajedrez como materia) quienes me habían manifestado que no les gustaba el juego haciéndome una consulta sobre un problema en alguna partida que jugaron en casa. Ante esto yo les decía (con una sonrisa): “vos??, no era que no te gustaba jugar?? Y estabas jugando en tu casa??”, obviamente (y también sonriendo) me darán mil explicaciones para justificar su “actitud incomprensible” de estar jugando al ajedrez en un momento libre. Ni hablar de aquellos niños, ya más grandes, que jugaban bien, que cada vez que los encuentro me dicen (con un amigo al lado): “no profe, que yo era el mejor en ajedrez?”

Por lo tanto no debemos sorprendernos de que esto pase siempre (caso real: “una niña de sexto año me dice que estaba en la casa de su compañera, una manifestante del “no me gusta el ajedrez”, se despertaron a las tres de la mañana, y ….se pusieron a jugar al ajedrez!”), cuando finalmente los alumnos aprenden a verlo como un juego (sacándole toda carga de aburrido) lo pueden jugar en cualquier momento y circunstancia. Por eso es muy importante que siempre lo enseñemos de esa manera, para que lo disfruten como un juego (muchas veces el “no me gusta jugar ajedrez” es más un cliché que otra cosa, queda mejor quejarse del pobre juego que tomarlo como una actividad que por lo menos les resulta interesante), será el mismo ajedrez el que se encargue de transmitirles los beneficios intelectuales que su práctica conlleva. Pero no lo olvide, sigue siendo un juego.

Conclusiones

Espero que este material sirva para darle una idea acabada al lector de cómo organizar la enseñanza del ajedrez en la modalidad del grado completo. Tiene los recursos necesarios, los contenidos y las actividades para desarrollarlos. No me canso de insistir en la importancia de la **adaptación** a su realidad educativa, sin ello difícilmente logre buenos resultados. Pero creo que el objetivo está cumplido. No sé qué ocurrirá en el futuro con la enseñanza del ajedrez. Tal vez, como ya se usa en muchos lugares, los programas de ajedrez educativos instalados en las computadoras les enseñarán a jugar a los niños. Me resulta difícil, o por lo menos frío, verlo así. Los docentes somos importantes para los niños, nuestra palabra de aliento, nuestra sonrisa, nuestro chiste, provoca milagros en los niños. No sé si las computadoras pueden hacer eso (no lo creo), pero creo que le estaríamos sacando al ajedrez algo importante que lo hace útil como herramienta pedagógica: su condición de juego, que como tal, es más divertido cuando lo practicamos entre humanos. Cuando dos chicos juegan una partida, el tablero y sus piezas son solo una parte del todo, está lo que dicen cuando juegan, la relación (y por qué no, la rivalidad) que existe entre ellos, sus actitudes y un sin fin de emociones que se ponen en juego en el "juego humano". Así podemos ver qué proponen las computadoras para la enseñanza del ajedrez, pero no debemos desligarnos de la importancia del juego como actividad social. Por lo pronto uno de los motores para la enseñanza es la pasión del docente (¿lo tiene la máquina?), pasión que nos lleva a entrar al aula con una sonrisa para develarle a los niños los "secretos de un milenario juego", pasión que lleva a sentarse y escribir un libro que seguramente no será un best seller, pero que si ayuda a un docente a animarlo a enseñar este juego en alguna escuela (así sea pequeña y alejada de todo) a niños que no lo conocen, entonces cumplió su objetivo sobremanera.
Suerte en la tarea.
Miguel Soutullo.

Bibliografía General

Perkins, D. (1992) *“La escuela inteligente”*, España. Editorial Gedisa.
Soutullo, M. (2000), *“El ajedrez en la escuela”*, Buenos Aires, Novedades Educativas, 2000.
Soutullo, M. (2010), *“El aprendizaje del ajedrez”*, Buenos Aires, Publicaciones y Ediciones Ajedrez Martelli.
Ontoria Peña, A. Molina Rubio, A. y de Luque Sánchez, A. (1996), *“Los mapas conceptuales en el aula”*, Buenos Aires, Editorial Magisterio del Río de la Plata.
Modulo 0, (1995), Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.
Grau, R. (1989), *“Tratado general de ajedrez: Tomo I”*, Buenos Aires, Editorial Sopena Argentina S.A.
Aguila, G. Bluer, S. Calello M. y Reides M. (1989), *Caissita y el mágico mundo del ajedrez escolar”*, Editorial Bys Exportimport.Srl.
Caramía, J. (2006), *“Iniciación al ajedrez”*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
Gómez, M. (1998), *“Historia del ajedrez”*, Editorial Planeta.
Aguila, G. y Reides, M. (2006), *“Por los laberintos del ajedrez”*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
Caramía, A. y Moretti, A. (2009), *“Didáctica del ajedrez escolar”*, Buenos Aires, Alvarez Castillo Editor.
López Manzano, A. y Segura Vila, J. (2000), *“Iniciación al ajedrez”*, Barcelona, Editorial Paidotribo.
Díaz, N. y Fraschini, M. (2008), “*Profe, ¿y ahora qué hago?”*, Buenos Aires, Publicaciones y Ediciones Ajedrez Martelli.
Pachman, L. (1959), *“Estrategia moderna en ajedrez,* España, Editorial Martínez Roca.

Webs con información útil

http://www.metajedrez.com.ar/
http://www.educar.org/Educacionfisicaydeportiva/historia/ajedrez.asp
http://www.chess-poster.com/spanish/historia_del_ajedrez.htm
http://www.ajedrezargentina.org/historia/hasta1920.html
http://ajedrezcanarias.com/category/articulos/cine-cultura-y-ocio/
Documental de National Geographic Channel. *“Cerebros brillantes”*. En internet:
http://especiales.natgeo.tv/cerebrosbrillantes/susan_polger.asp
Semanario Digital “Nuestro Círculo” de Roberto Pagura.